PUBLICACIÓN PARA AVENTUREROS · AÑO IX · SEGUNDA ÉPOCA · OCTUBRE 2009 · NÚM. 8

SPAC 2.0

Sociedad para la Promoción de las Aventuras Conversacionales





ESPECIAL QUEDADA 2009

SOLUCIONES Y COMENTARIOS

ASALTO Y CASTIGO
por Radwulf

EL OJO DEL DRAGÓN
por Planseldon

LA VENGANZA DE YAN

PITUFOS CRISIS
por Baltasar

VIOLET
por Mastodon



RETROCOMP III EDICIÓN
por Jenesis

DIÁLOGO NO-INTERACTIVO
por Planseldon

ENTREVISTAS

MASTODON
por Urbatain

GRENDELKHAN
por Pipo98

JORNADAS AVENTURERAS 2009
- Promoción y publicidad
- Parseado avanzado

SPAC 2.0

Sociedad para la Promoción de las Aventuras Conversacionales

Sumario

nº 8

Octubre 2009

2ª época · Año IX



EDITORIAL

Llega este nuevo número de la revista SPAC con frío
y añoranzas del cálido verano.

Lejos queda "la quedada", punto de reunión de buenos amigos, "la retrocomp", donde los mejores se midieron una vez más; las vacaciones, tiempo en que la actividad del **CAAD** decae hasta entrar de lleno en el sopor de una siesta estival.

Pero ahora las vacaciones no son sino un recuerdo suplantado por nuevos proyectos e ilusiones; el viento frío nos ha traído nuevas aventuras, un nuevo servidor y un nuevo foro.
Los administradores se han sacudido la pereza y se han puesto manos a la obra, Uto, Presi y Mapache cual mosqueteros cibernéticos han hecho posible que la migración al nuevo servidor transcurriera sin ninguna pérdida de datos, el foro es ahora un foro mejorado y el portal es nuestro portal de siempre.

Bienvenidos a casa, bienvenidos al **CAAD**,
bienvenidos a un nuevo SPAC.

Jenesis

La Biblioteca

Novedades en relatos interactivos

Novedades Junio-Octubre 2009

■ Amanda

Amanda es una historia interactiva breve que narra una situación inusual en la vida de una persona. Se trata de una adaptación infiel de un relato corto de Ambrose Bierce llamado "Un suceso sobre el puente del río del Búho". -
Archivo comprimido ZIP (545 Kb) (Juegos Z)
Disponible en www.wikicaad.es/Amanda

Comentarios en el foro sobre Amanda

Estoy jugando la aventura y yo también estoy de acuerdo con eso que dice Baltasar de que tienes que hacer justo lo que ha previsto el autor, o no funciona (y mueres).

Aunque no quiero decir que sea algo malo. Si aceptas esa linealidad de la aventura, Amanda resulta entretenida. La lectura se hace amena, me ha parecido muy curioso eso de que los fragmentos no interactivos que aparecen en cursiva sean sutilmente diferentes cada vez que juegas, y se arrojan bastantes pistas acerca de cómo resolver los puzzles.
Makinaimo

Pues ya la he acabado.
Me ha gustado mucho, aunque algunas situaciones son un tanto complicadas de resolver.
Escribiré un artículo en el "innombrable" y te mandaré algo de feed-back en unos días.
Es una gran aventura, ya lo creo. :)
Jenesis

La aventura me encanta, está muy bien escrita y tiene algunos puzzles realmente cabroncetes, como el que me tiene atascado, que no sé por dónde pillarlo ya... ¡que estuve una hora ahí, mastodon!
Grendelkhan

■ Pan de Ajo

Un relato de humor doméstico; te despiertas de una siesta en casa. Es tarde y tus padres aun no vuelven del trabajo. Como siempre, debe ordenar tu cuarto... y hacer otras tareas que mamá y papá te dejaron encargadas. Juego en Z5, ficción introductoria, instrucciones, página con Zmpp para jugar directamente si no se tiene intérprete Z instalado
Disponible en www.wikicaad.es/Pan de Ajo

Comentarios en el foro sobre Pan de Ajo

Creo que esta aventura tiene tres problemas: el primero, el nombre y el argumento/sinopsis, que no invitan en absoluto a jugar. Yo incluiría lo de que mis padres son cazavampiros en el argumento, para darle un poco más de interés. Y cambiaría el nombre, claro (eso ya lo había comentado).
El segundo problema es la falta de motivación: vale, sigo la lista y hago las tareas. Bueno, el cachondeo padre, vamos. Si es como en la vida real, no es divertido. Es anodino.

El tercero, un cierto componente escesivamente simulacionista presente en toda la aventura, y que para mi es ya marca distintiva de Incanus. Si la orden es "cortar el pan", y tengo el cuchillo en mi inventario, no te quejes de que no puedes hacerlo con las manos desnudas. Quéjate de eso cuando el cuchillo no está en el inventario ni en la localidad actual. Pues no: "corta los ajos con el cuchillo". Esto es un poco de la era del PAWS, en mi opinión.

Recuerdo que todo esto es mi opinión, aunque por desgracia, vaya en contra de esta aventura (por lo que sé hasta ahora). En cualquier caso, mi opinión es sólo mi opinión, y tiene sólo un valor bastante limitado.
Baltasar

Buenas... me pidió Incanus que comentase su aventura y aunque aún no la he terminado quisiera decir un par de cosas.

1. Coincido completamente con Baltasar en el tema de la facilidad de uso. Es imprescindible, lo del tema de tener que indicar el instrumento para realizar una acción cuando este es obvio no tiene ningún aspecto positivo y espanta a cualquier jugador ocasional.

2. Discrepo completamente con Baltasar en cuanto a lo del título y demás. También me dijeron algo parecido con 'Casi muerto', que si no era el título adecuado y no se que más. Sólo el autor y nadie más que el autor, puede decidir cuál es el título adecuado de la obra y cosas cercanas como su portada. A mi personalmente 'Pan de ajo' me parece un título perfecto para esta obra y la portada me parece una genialidad. Nombrar con un objeto esencialmente relacionado con la obra aunque sea tangencial en la misma es muy superior a usar un título obvio y manido. Cada uno tiene derecho a nombrar su obra como le de la gana y a considerar qué clase de promoción es la más adecuada.
Mel Hython

Yo es que no necesito que la aventura me motive a jugar nada, así como no puedo juzgar a un libro por su título o su portada, tampoco puedo juzgar a una aventura por su introducción o por sus primeras escenas.
Me gusta la forma de escribir de Incanus, es cuidada y amena y ese hecho es la primera cosa que me engancha y motiva en sus aventuras. :)
Jenesis

Ayer jugué y me pasé en menos de una hora ésta aventura de Incanus, creo que es la primera vez que consigo hacer algo así con una aventura de éste autor. Eso me indica que la aventura no es tan difícil y que con un poco de paciencia se pueden resolver todos los puzzles bastante bien.
Grendelkhan

■ Ganadores de los Premios Hispanos 2008

Estos son los ganadores de esta edición de los Premios Hispanos a la Aventura.

Mejor Aventura
El Espíritu de la Sidra
Radin

Argumento
Ofrenda a la Pincoya
Incanus

Calidad Literaria
En una noche de invierno apareció el trapero...
Expio

Originalidad
Venenarius Verborum
Jarel

Interactividad
A·L·I·E·N - La aventura
Alpha Aventuras

Jugabilidad
A·L·I·E·N - La aventura
Alpha Aventuras

Aventura con Mejores Puzzles
Venenarius Verborum
Jarel

Aventura con Mejores PSIs
A·L·I·E·N - La aventura
Alpha Aventuras

Mejor Puzzle
Puzzles de vocabulario (Venenarius Verborum)
Jarel

Mejor PSI
Jason (Alien)
Alpha Aventuras

Aventurero del Año
Mapache

Enhorabuena a todos los ganadores y gracias a todos los votantes de esta edición.

Actualidad Junio-Octubre 2009

Nacional

■ Planseldon organiza la Orcoscomp
El objetivo de la OrcosComp es favorecer la creación de relatos interactivos que enriquezcan el acervo de nuestra comunidad. Se trata de una Comp que puede satisfacer tanto a los amantes de los orcos de toda la vida como a quienes gustan de explorar nuevas sendas narrativas, por eso la única limitación es que la aventura presentada esté relacionada de alguna forma con los orcos.
Las obras participantes habrán de ser relatos interactivos de cualquier naturaleza pero con un componente principal textual. Su interfaz de uso podrá ser de cualquier clase, desde la tradicional 'Aventura Conversacional', hasta una aproximación de tipo 'Escoge tu propia aventura'. Fecha límite de recepción de aventuras: 31 de diciembre de 2009.
http://wiki.caad.es/OrcosComp
http://wiki.caad.es/Participantes_en_la_OrcosComp_2009

■ iPhone y las aventuras conversacionales
No soy muy dado a prodigar mis mensajes en el foro (aunque si lo lea frecuentemente) pero hoy he tenido el gusto de verme con NetSkaven en Madrid que ya hacia tiempo que teniamos pendiente vernos las caras y ya sabeis... hablando de cartas, juegos aficciones, aventuras pues se ha desencadenado una conversación sobre una visión digamos futurible del mundo aventurero.

Le comentaba a NetSkaven que varias veces he mostrado mi beneplacito para acercar las aventuras a los telefonos moviles o consolas portatiles ya que a mi modo de verlo seria una gran forma de llegar a un publico que ahora mismo es imposible que sepa que exisitimos. Ya hace un tiempo cuando por aqui se dejo caer un parser para telefonos moviles me parecio una gran idea e incluso pense en montar una comp basandose en dicho parser aunque tubiese que programar yo todas la aventuras. Tras aquel parser llego otro parser, esta vez via web, que también me parecio una idea genial.

Ambos parsers, podriamos decir que quedaron en el olvido y pasaron sin pena ni gloria por aquí porque como comentabamos esta mañana somos una comunidad que nos aferramos a lo arcano. Parece que somos felices haciendo aventuras pensando que la van a jugar 8 personas y que luego solo la jueguen 4 y aun mejor... si la programamos en el sistema mas arcaico mejor... para que salir fuera?, para que salir al mundo exterior?. Mejor nos quedamos por aquí estamos mas agustito... :P

En fin que dando vueltas al tinglado y contandole a NetSkaven la experiencia que estoy teniendo actualmente con el iPhone me doy cuenta de que existen comunidades "reducidas", similares a la nuestra, que tratan de buscar su sitio en estos terminales accediendo asi a millones de posibles usuarios.

Siempre he sido partidario de la multimedia en las aventuras, apenas las entiendo sin ella. Y de todo esto que sale, pues os contare el ejemplo de los comics.

Existe en el app store (al almacen del iPhone) una aplicación (de pago 1,79€) que permite visualizar comics, de tal forma que la gente puede descargarse dicha aplicación y posteriormente descargarse comics orientados a ella para poder verlos en el terminal. Salen comics muy variados, de fantasia, manga, terror, etc.. unos de pago, otros gratuitos pero cada poco tiempo, 2/3 dias sale uno nuevo.

Esto que me lleva a pensar, que si al gente se anima a sacar comics para dicha aplicación los amantes de los comics tendrán un porron de ellos que podrán leer sin problemas, solo pinchando en descargar.

Y yo pense... anda, pues un sistema similar de aventuras quizas podría ser interesante.. ¡y hasta funcionar!.

Actualmente la gente puede descargar el interprete Frotz y aunque no he mirado debo entender que existiran aventura que poder jugar con el, el interprete es de pago (1,79€ creo).

Pero claro ahi choca la cosa con una de mis premisas, la multimedia... entonces claro pienso... lo suyo seria un interprete orientado a iPhone capaz de poder libro libros interactivos realizados casi de forma especifica para el terminal, usando su posibilidad de pinhar en palabras de la descripción, sonido, graficos, quizás un diccionario interno que sugiera palabras al ir tecleando... vamos... que veo un interprete orientado al propio terminal y una comunidad de autores creando libros interactivos para dicho terminal (unos gratuitos, otros de pago) y miles de potenciales clientes viendolos pasar por su terminal.

Y claro una piensa... pues vaya paja mental que te estas montando... quizás si, algunos comparan la actual etapa del iPhone con la epoca de los 8bits, una epoca en la que cualquier aficionado a la informatica podía crear sus jueguecillos... pero entonces... nosotrs no existiamos en esa etapa?, y las aventuras no se vendian?... quizás entonces no sea paja mental.

Veo el panorama de la siguiente forma, interprete para iPhone y Android que particularmente pienso que son los que van a marcar el futuro, y como digo una comunidad podruciendo jueguecillos (cada 1/2 meses) con historias realmente interesantes (como las que ya hay por aquí) algunos graficos y melodias de ambientación y gente jugando dichos juegos en sus terminales.

Quizás podria ser un mundo utopico, quizas los terminales no sean lo suficientemente potentes para que los parsers utilizados hagan las virguerias que aquí siempre debatimos... pero francamente creo que podría salir algo bastante interesante de la idea.

No se que pensais el resto, si lo veis viable o no, si el cambio hacia dichos terminales seria bueno o malo... no se, gratis o de pago... de cualquier forma nuestras aventuras estarian pasando por el escaparate de millones de usuarios,. cosa que ahora no sucede.

Y no digais que es que yo hago la aventura porque me apetece hacerla... porque cuando hacemos una aventura siempre esperamos que al menos alguien la juegue.

Y no me enrollo más que ya he escrito para el resto del año.

Saludos y buenos alimentos.
Papadasoft

Internacional

■ La IF COMP número 15 acaba de comenzar.
La competición de aventuras de habla inglesa ya tiene disponibles los juegos para descargar y votar. Con tan sólo 24 juegos presentado, una cifra bastante baja si se compara con el resto de años.
Sigue el enlace para acceder a más información.
http://www.ifcomp.org/

Comentarios a las aventuras de la IF COMP:
No sé si alguien está siguiendo la comp de este año. Yo al final me he animado a jugar algunas, un poco guiado por los comentarios, un poco al azar... Así que es una lista totalmente sesgada.

Me llama la atención poderosamente la ausencia de TADS y la consagración de I7 como herramienta "estandar". Incluso la aventura de Eric Eve, un habitual de T3, está escrita en I7!

También me da la impresión de que el nivel no ha estado a la altura de otros años (siempre bajo el supuesto de mi evaluación parcial). No he visto ninguna que brille claramente, aunque hay algunas claras candidatas al premio final.

Creo que es el segundo año en que se permiten comentarios previos a la resolución, y la verdad, es que hay tortas para todos. Si seguís los blogs de los habituales, comprobareis que estos guiris son implacables :)

Paso a comentar...

Actualidad Junio-Octubre 2009

*** Byzantine Perspective, por Lea**
Una aventura-acertijo. Muy corta. Hay que robar cierta joya de cierto museo. Se trata básicamente de darse cuenta qué es lo que está pasando. Una vez descubierto, la solución pasa por interactuar con el entorno con el nuevo conocimiento adquirido hasta resolverla. No hay mucha historia ni engancha demasiado, aunque las críticas no han sido malas.

*** The Duel in the Snow, por Utkonos**
Esta aventura es una pena, por que realmente es interesante, pero se la han cargado con un incongruente final. Se desarrolla en la Rusia de finales del siglo XIX. La ambientación recuerda mucho a los clásicos de la época (Turguenev, Pushkin, Tolstoi). Básicamente relata los recuerdos que llevaron al protagonista al duelo al que debe enfrentarse en la mañana, un duelo por amor (o desamor), como no podía ser de otra manera. Los recuerdos vienen en forma de flashback interactivos, aunque totalmente deterministas (por algo son recuerdos, claro). Despues de los flashbacks y algunas escenas semioníricas que no dejan del todo claro cual fue la historia, nos enfrentamos al duelo en sí, y debemos sobrevivir. Ahí es donde el autor se "carga" la obra, metiendo una solución insólita e inverosímil (que incluye aprender de forma "real" de muertes anteriores).

*** GATOR-ON, Friend to Wetlands!, por Dave Horlick**
Una especie de Godzilla contra King Kong o algo por el estilo. No soy muy aficionado a la épica japonesa así que no sabría precisar. El jugador empieza en una especie de parque natural donde, tras una serie de piruetas un poco arbitrarias, se ve envuelto en una lucha de titanes que incluye un cocodrilo-robot, o algo. Muy poco cuidada, descripciones parcas, objetos sin describir y pocas pistas de qué hay que hacer. No me ha gustado nada.

*** Interface, por Ben Vegiard**
Tras un extraño experimento nuestro cerebro queda atrapado dentro de un pintoresco robot con forma piramidal y protuberancias a modo de extremidades. Con esta premisa digna de las películas serie-B de los 50, empezamos una aventura de corte clásico donde sin saber muy bien con qué objetivo, debemos ir resolviendo los puzzles que nos vamos encontrando. La mayoría son del tipo puerta-llave, y bastante evidentes. Por ejemplo (<spoiler>) uno al final donde tenemos un circuito y una máquina con un extraño "hueco". O la misma máquina con una palanca y boton rojo grande... en fin. Con todo, la aventura se puede pasar sin sufrir demasiado y es entretenidilla.

*** Snowquest, por Eric Eve**
Esta aventura también tiene un corte un tanto clásico (parece que hay una tónica en este sentido en toda la comp). Nos encontramos en medio de la nieve y debemos llegar a un pico que tenemos delante para resolver cierta empresa (la citada quest). A medida que vamos avanzando se nos va desvelando qué es lo que buscamos a través de sueños donde se mezclan escenas oníricas con recuerdos. Tiene puzzles no demasiado complicados. En general la idea de cómo resolverlos viene sola y luego es trastear con los objetos a nuestro alrededor para darle forma a la solución. Tiene un par de giros (bruscos) al argumento para mantener la motivación y otros detalles interesantes que vamos asociando a medida que la finalizamos (siento ser tan parco, pero no quiero dar spoilers). Sin ser una aventura para la historia, la verdad es que es bastante entretenida.

*** Broken Legs, por Sarah Morayati**
Lamentablemente no he podido finalizarla por que mi nivel de inglés me impedía disfrutarla adecuadamente (lo cual es un punto a su favor, entiendo). En este caso sí estamos claramente ante una aventura de estilo más moderno. Es una especie de mezcla entre Violet (debemos conseguir realizar una acción concreta, en este caso cantar) y Varicella (lo haremos de la forma que sea necesaria utilizando nuestros más maquiavélicos procedimientos). Parece que es una de las candidatas al título de este año.

*** Rover's Day Out, por Jack Welch and Ben Collins-Sussman**
De las que he jugado, la que mejor sensación me ha dejado. Aventura de ciencia ficción. Nos acabamos de levantar en el salón de nuestra casa. Nuestro perro Rover nos acompaña. En la cocina, pegada al frigorífico, hay una nota con una serie de tareas a realizar (¿donde habré visto yo algo parecido recientemente? ;)). Esas tareas incluyen levantarse, desayunar, ducharse, ... nada interesante... a priori. Pero también hay unas voces sin procedencia conocida. Dos personas que hablan entre ellas. Y hablan de mí, comentan mis reacciones. Y en la barra de estado aparecen cosas raras a consecuencia de mis acciones... No digo más para no estropearla, pero merece la pena echarle un vistazo. La aventura no es difícil y se ha cuidado mucho que cada una de nuestras acciones tengan un sentido dentro de la "idea" principal (no spoiler, remember). Está bastante pulida, y nos deja probar de todo dando respuestas coherentes a nuestros comandos. También tiene algunos toques de humor (alguno relacionado con M$ y la famosa frase de los 640k). Quizás el final, algo barroco, y excesivamente alargado, pero en general muy satisfactoria. Creo que también es candidata al título, aunque si tuviera que apostar, diría que se lo lleva Broken Legs, o alguna de las que no he jugado.

Cuando termine la comp igual juego un par de ellas más si se me ha escapado alguna...
Mastodon

Rompiendo un poco con los comentarios acerca de las "citas" en el foro, tengo que decir que dada el escasa producción de aventuras en español, el escaso público que las recibe, y lo poquísimo que se analizan y se habla sobre ellas después; me ha picado la curiosidad por la escena de habla inglesa y he comprobado que aparentemente es mucho más animada que la que tenemos aquí.

Hay muchísimas obras, pero más importante es que hay muchísimos comentarios sobre estas obras, y a raíz de esos comentarios me he animado a probar varias aventuras a pesar de no tener un gran nivel de inglés y necesitar un diccionario cada dos minutos. Con todo este rollo quiero decir que valoro mucho iniciativas como el blog Literactiva o comentarios como el anterior de Mastodon, en los que se habla y se opina sobre aventuras.

Ahora que empieza el fin de semana, tengo ganas de probar esas "Snowquest", "Broken Legs" y "Rover's Day Out".
Makinaimo

Tambien he de decir que me he bajado el paquete y me ha parecido notablemente deprimente. De todas las aventuras descargadas la mayoría son para maquina Z... quiza me copie alguna al telefono por si me aburro algun día, pero para mi directamente maquina Z = no graficos, no musica = caca (aunque la caca puede ser tolerable en el movil). Ya hace mucho que no abro ninguna aventura para Z en un PC salvo por despiste o nostalgia la verdad, me parecen antiguallas.

Pero lo peor es ver que en las de máquina Glulx pasa tres cuartos de lo mismo, he abierto todas y ahi esta ese triste fondo blanco ¿para que leches las haran en glulx si luego no le meten nada?¿Solo por hacerlas en I7?.

Si fuera por este paquete daría la impresión de que esto es la ifcomp 85 la verdad, menos mal que hay quien se curra un poco mas las aventuras y al menos tratan de hacerlas acordes a nuestros tiempos.. o al menos a los tiempos de hace 10 años.

Por cierto Mastodon, no se donde ves tu que I7 se establece como el sistema de desarrollo por excelencia. Es verdad que no hay tads, pero la inmensa mayoria es ZMachine, es decir, I6.
Uto



Quedada 2009

La aventura







Quedada 2009, la aventura.

Nunca es una quedada más, la última siempre es la quedada de las quedadas.

Quien no ha estado nunca en una quedada se pierde una gran experiencia similar a ver como los personajes de la tiras de Planseldon o Jarel se tornan reales.

La quedada es como una aventura de ésas que le molan a Mel, por mucho que intentes planificarla siempre acaba teniendo multiples e indefinidos caminos que llevan a diferentes soluciones o finales y todos ellos fuera del control del jugador; cien argumentos que van a su bola mientras el jugador intenta comprender lo que está pasando sin enterarse de por donde van los tiros.

Sólo así se comprende ocurrieran cosas como las que siguen:

1. Que Balta apareciera en la cena junto a un conocido que ni él mismo conocía.
2. Que Grendel y Tofu tardaran cosa de 20 minutos en cruzar una calle de una sola dirección.
3. Que en el lugar en donde debería haber estado el restaurante del domingo, hubiera una tienda de cómics.
4. Que descubriéramos que en la prehistoria ya había representaciones samudianas un tanto provocativas.
5. Que la Puerta del Sol fuera una especie de laberinto.
6. Que Lumpi mandara un mensaje para que le llamáramos para quedar , que quedáramos para que nos llamara pero que al final no llamara y que el domingo por la noche ya en mi casa, recibiera una llamada del mismo para ver si áun podíamos quedar en algún sitio.
7. Que nos dejaran un metro para nosotros solos.
8. Que ese metro nos dejara en medio de un descampado.
9. Que Balta se comprara un auténtico juego de bolsillo.
10. Que nadie se escandalizara de los "off-topics".
11. Que en todo un fin de semana sin parar de hablar no se montara ninguna flame.
12. Que una rata del caos tuviera claro en todo momento cómo llegar a los sitios.

Quedada 2009

La aventura







13. Que pudiéramos mezclar en el mismo plato comida argentina con sushi japonés.
14. Que se propusiera una adivinanza y nadie fuera capaz de resolverla.
15. Que las localidades de las aventuras dejaran de llamarse así y pasaran a llamarse "terracitas".
16. Que viéramos todo el museo arqueológico en menos de media hora.
17. Que nadie consiguiera una buena instantánea de Pipo98.
18. Que lejanas ramas familiares coincidieran por primera vez en una quedada.
19. Que nadie se acordara de... de ... ¿de qué o de quién había que acordarse?

Y como todo tiene su explicación sólo hay que ver algunas fotos y hechos para entender las situaciones aquí planteadas:

Libro de soluciones:

1. Balta entró en el restaurante justo a la par que Chir, todos pensamos que venían juntos hasta que caímos en la cuenta de que no se conocían en absoluto.
2. La culpa fue de la cabalgata del Día de Orgullo Gay, que se interpuso en mitad de su camino.
3. Ya sabía yo que con tanto globito en el mapa de Google al final reinaría el caos...
4. Bueno... una imagen vale más que mil palabras.
5. Es la única obra que conozco que no solo no se acaba nunca, sino que además cada año está más lejos de ser acabada.
6. No tiene explicación, sólo quienes lo conocemos podemos entenderlo.

   De todos modos me encantó poder oir al menos tu voz Lumpi, algo es algo !
7. Otra imagen explica este hecho.La gente huyó despavorida cuando vieron a la rata intentar partir el metro en dos y al arquero haciendo el signo de la victoria, los resultados pueden verse aquí.
8. Totalmente cierto, si Madrid tiene un culo está situado justo ahí.
9. Vuelvo a recurrir a una imagen para demostrar el hecho.
10. Tan real como la vida misma, los que menos gustan de off-topics en el foro no dejaron de hablar de juegos de

Quedada 2009

La aventura







todo tipo que nada tenían que ver con las conversacionales, al final los demás hicimos coro los señalamos con el dedo y nos pusimos a gritar ¡¡off-topic off-topic!!

11. Pues no, no hubo flames hizo muchísima calor pero en ningún momento se acaloraron nuestros ánimos. Lo cual demuestra que la cercanía no deja resquicio para el malentendido.

12. Cierto, cruzaba los brazos empezaba a mesarse la barba y en unos segundos alargaba el brazo y señalaba una dirección que siempre era la correcta.

13. A ese buffet hay que ir en todas las quedadas... es que me quedaron muchas, muchas cosas por probar.

14. Increible... una grupo de aventureros intentando averiguar por qué una hermana mató a su propia hermana después de asistir al funeral de su padre... la culpa de que nuestro ingenio quede mancillado de ese modo es de la rata del Caos.

15. Si, es una de las novedades del nuevo Visual Sintac 2, ahora las localidades ya no se llaman rooms, ni se llaman, salón o bosque o museo, no... no, según la filosofía de JSJ en toda buena quedada las localidades deben llamarse "terracitas" y nunca deber de haber más de dos turnos de juego entre ellas.

16. Es verdad, las obras del museo dejaron reducida la quedada a un escaso mini paseo por el mismo.

17. O muy lejos, o muy cerca, o muy oscuro, o con la cara vuelta, con la mano delante, detrás de una barra, de la cabeza de otro, de un banco... no he encontrado un buen primer plano de Pipo98, que habilidad para escaquearse de la cámara tiene el chico...

18. Por increible que parezca quedó demostrado que Saimazoon y yo tenemos lazos familiares, no es que se parezca mucho a mí, pero es igualico igualico que mi sobrino. :D

19. Hmm... y nada, que no me acuerdo de qué o de quién había que acordarse en la quedada... si es que soy un despiste con patas...

Quedada 2009

La aventura


1. JSJ
2. Jarel
3. Dhan
4. Grendel
5. Aventurero_k
6. Planseldon
7. Baltasar
8. Saimazoom
9. Presi
10. Netskaven
11. Radin
12. Uto
13. Pipo98
14. Toful
15. Chir
16. Jenesis

Los personajes:

1. JSJ: Jotaesejotico.
2. Jarel: La mente.
3. Dhan: El hijo pródigo.
4. Grendel: El Khan de las aventuras.
5. Aventurero_K: El regreso.
6. Planseldon: Un perfil inconfundible.
7. Baltasar: El arquero.
8. Saimazoon: Mi sobrino.
9. Presi: Al natural.
10. Netskaven: El caos personificado
11. Radin: El triunfador.
12. Uto: El arrepentido.
13. Pipo98: ¡Lo pillé!
14. Toful: El sofocado.
15. Chir: La revelación.
16. Jenesis: Yo misma.

Fue genial estar un fin de semana con todos vosotros, gracias a todos por acudir a celebrar que el CAAD existe, que somos buena gente y que los flames y los malos rollos que a veces parecen surgir son solo nubes que provoca la distancia y la falta de contacto. Quien sabe, tal vez al año que viene se batan los records de participación y podamos decir de nuevo eso de "la mayor quedada hasta ahora celebrada". ¡Larga vida al CAAD y sus quedadas!

Retrocomp III edición

por Jenesis



Vivimos en una sociedad en donde la retrospectiva del mundo que vivimos crece a una velocidad de vértigo. Lo que en otras épocas tardaba medio siglo en estar desfasado, hoy en día cambia de un año a otro y si a eso añadimos que cada vez hay más inventos, objetos y modas, llegaremos a la conclusión de que mientras el presente permanece invariable en cuanto a tamaño, en el pasado se van acumulando más y más "vivencias" que quedan huérfanas sin los objetos que las propiciaron.

Así pues ya no hace falta hacerse viejo para añorar tiempos mejores, ahora un sujeto de 20 años observa como lo que vio y disfrutó en su infancia, no se parece en nada a lo que hoy en día hace disfrutar a cualquier niño.

Un ordenador de teclas diminutas, una cinta parlanchina, los últimos momentos antes de que la cinta pare y grandes letras inundaban la pantalla, y con ellas llegaba la diversión. La ilusión de hablar con una máquina, el reto de superar sus pruebas, una historia que descubrir, y un mundo nuevo que se abría ante nuestros ojos.

No, la Retrocomp no fue concebida para recuperar esos momentos, la idea inicial fue recuperar esas historias y esos retos y darles "alas", darles más recursos, más jugabilidad. Luego pensé que dado que lo importante era la historia, no estaría mal aceptar también secuelas y pre-secuelas de aventuras ya publicadas, y extendiéndome un poco más pensé también que se podía promocionar la traducción de aventuras escritas en otras lenguas. Con todo esto la comp se fue enriqueciendo y el espectro de obras que podían participar se fue amplíando, sin embargo nunca pensé que una aventura podía ser mejorada notablemente usando la misma máquina para la que fue diseñada, y he aquí que precisamente este año se presentan dos obras hechas para máquinas retro.

Mi impresión ha sido buena, nada se ha perdido y en cambio se han ganado dos nuevas y expléndidas obras para el mundo conversacional.

Mi preferida ha sido "**Planet of Death**", no voy a negarlo, realmente he jugado aventuras hechas con parsers con más recursos, que me han resultado mucho menos jugables y bastante más aburridas, así que considero que se ha hecho un excelente trabajo con ella. Y la gente que ha votado ha llegado a la misma conclusión otorgándole el premio a la aventura más popular.

"**Asalto y castigo**", me parece más un reto para el programador que para el jugador, bien... es también un buen trabajo, pero los recursos utilizados son innecesariamente limitados y aunque el resultado ha sido espectacular, no dejo de pensar en cómo podría haber sido si el autor la hubiera hecho con un parser más potente.

"**ROTA**" es una gran traducción, algo que se echa muy en falta en el CAAD.
Las traducciones incrementarían el número de obras de calidad en un porcentaje muy alto, y creo que todos saldríamos ganando. Pero traducir una obra es difícil y casi tan agotador como crearla de cero, así que no estaría mal que de algún modo esta labor se siguiera incentivando para poder regalarnos con obras como ésta.

Retrocomp III edición

por Jenesis



"**La aventura espacial**", otra joya recuperada para mentes menos pacientes y lógicas más exigentes. Una obra divertida y un buen rato de juego entretenido que se disfruta de principio a fin. Algo que seguramente no habría podido hacer de haber jugado el original, muchas gracias.
¡La aventura más esperada, que idea tan genial hacer un remake de ella!

¿Y qué decir de "**Ke rulen los petas**"? Ingenioso el reparto original, un juego que se necesita de dos protagonistas, pero un reparto aún más extraodinario para la ganadora del jurado oficial de la comp, unos gráficos de lujo, una música marchosa y una puesta en escena impecable, el equipo ha hecho bien su trabajo y ha actualizado y añadido nuevos valores a una aventura que fue creada hace ya 20 años.

Pero a pesar de tan grandes aportaciones la Retrocomp no ha sido un éxito de participación. En el jurado popular los votos no han sobrepasado la decena, si bien es cierto que se invitó a los autores a que no votasen y esos votos hubieran incrementado el total.

Así que tengo que reconocer que estoy sastifecha con el resultado de esta edición, porque ahora contamos con unas cuantas obras de indudable calidad, y ése es uno de los objetivos principales de toda comp. Sin embargo he decidido que ésta va a ser la última Retrocomp que organizo, realmente va a ser mi última comp. Como ocurre con todo en esta sociedad ha llegado el momento del cambio y es hora de probar nuevas fórmulas de incentivar la creación de aventuras, así que recojo la maquina, las cintas y los disquetes, y lo etiqueto todo bajo el nombre de "retro". Quien sabe, tal vez un día no lejano me apetezca volver a montarlo todo, y lo haga al estilo de las viejas comps.

Jenesis,
organizadora de la Retrocomp III



Retrocomp III edición

Comentarios a las aventuras presentadas

Saimaazon

Estos son mis votos para la retrocomp:

Planet of Death



Consigue tomar una aventura original de ZX81, ampliar los textos y añadir nuevos puzzles. Se echan en falta algunos gráficos para las localidades, lo que redondaría aún más este remake. Las descripciones son largas y están bien escritas, lo cual se agradece en contraste con las descripciones telegráficas de otros remakes. Es una pena que algunos de los puzzles no se hayan actualizado a los estándares actuales, por ejemplo el de coger el tablón. Mi consejo es tratar al jugador como un amigo participando en nuestra aventura, debemos darle pistas para que pueda resolver los problemas. En conclusión creo que se trata del remake que mejor se adapta al espíritu de la competición. Animo al autor a ampliarlo y mejorar la jugabilidad para redondearlo aún más.

ROTA

Sin duda los autores de esta traducción han tenido buen gusto en su elección. ROTA es una aventura/rpg muy entretenida, aunque con algunos puntos de bloqueo difíciles de superar si no es con una solución al lado. Los textos están bien traducidos en general pero he encontrado algunas traducciones literales que no quedan bien en castellano (por ejemplo: insanamente, sign por firma, adjetivos bailados de posición, VITALIDAD por FUERZA y cosas así) y que en ocasiones dificultan la jugabilidad. Los textos de las tiradas en los combates son bastante confusos y creo que se podrían aclarar bastante (he sido jugador de AD&D durante más de 10 años y he sido incapaz de entender al completo lo que pasa en esos párrafos, aunque lo intuyo).
No obstante es una aventura que me trae el sabor de mis antiguas partidas de rol, y el sistema de combate me ha resultado interesante. Sin duda muy recomendable.

La Aventura Espacial

Me ha gustado este remake/reborn de la introducción a la aventura espacial. He encontrado algunos problemas de jugabilidad, como en el módulo del DAAD donde inexplicamente no aparecen listadas las palancas de mando. La carga de la PDA que sólo puede realizarse una vez hemos abierto las compuertas (los robots me ignoran cuando intento cargarla si no es así). No se pueden examinar compuertas cuando estás en la cámara estanca y muchos sustantivos que aparecen en las descripciones pero luego no aparecen descritos. Creo que todos estos fallos menores pueden ser fácilmente solucionados en versiones posteriores. Me han gustado los gráficos, el tratamiento del color en las fuentes, la calidad del texto y el layout de pantalla (se podría añadir un 'VD está aquí' en el mapa).



Ke rulen los petas

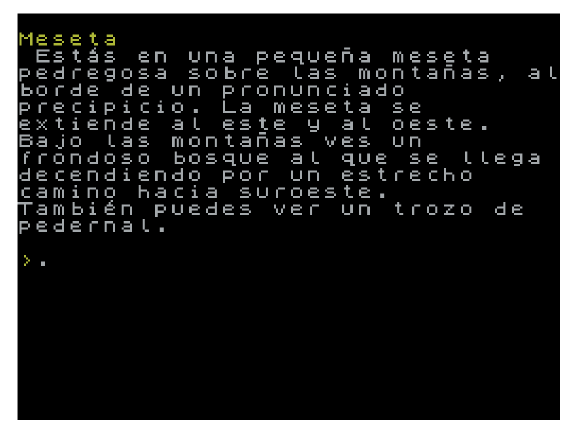
Creo que mantener el espíritu de la original es importante, pero en el caso de un remake(que no recompilación) lo es más el actualizar la obra original a los tiempos que corren. El sonido es demasiado repetitivo (quizá usando más canales podría haberse conseguido disimular un poco esto) y en las alcantarillas no me pega mucho el audio. Es de agradecer la opción de audio off. Me hubiera gustado que añadieran más sinónimos para las acciones, que hubieran metido descripciones más largas y que los gráficos se hubie-

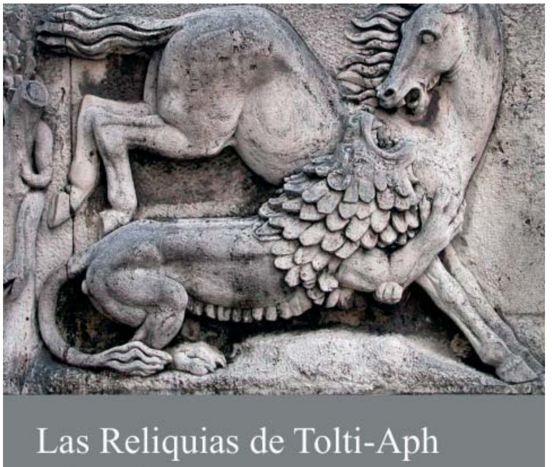
Retrocomp III edición

Comentarios a las aventuras presentadas

ran revectorizado (calcándolos con un programa de diseño vectorial) en vez de escalado y suavizado. Tambien he encontrado varios puntos muertos en la aventura como en el laberinto de las cloacas que cuando examinas el techo te dice que no ve nada importante (tuve que tirar de solución). Creo que los autores deberían ir más allá con su remake, ser más ambiciosos y partiendo de la base que ya han conseguido completar mejorar este clásico a la jugabilidad que se espera de una aventura hoy en día.









Ya en el último día de la comp, voy a publicar mis comentarios sobre las obras presentadas.

Asalto y Castigo

Una pre-cuela de "El trono de Inglaterra", que a mi parecer roza lo experimental, ya que se creó en un entorno más que limitado, con poquísimos recursos y para máquinas de carácter retro.

El resultado, hecho con el lenguaje BASIC, es más que digno, y creo que con eso está todo dicho. Limitándose al uso de unos pocos verbos el parser responde y la aventura se puede terminar sin llegar a perder los nervios por sordera pertinaz.

Lo malo es que lo que a unos les puede parecer una pequeña joya, a otros que ya jugamos "El trono de Inglaterra", nos sabe a poco y nos deja con la sensación agridulce de lo que podría haber sido y no fue.

Planet Of Death

Un caso similar al anterior, si bien con recursos algo más abundantes y poniendo especial cuidado en su jugabilidad.

El resultado ha sido una aventura con un gran sabor retro, pero con una alta jugabilidad. La aventura engancha, es entretenida y es lo suficientemente larga como para dejar satisfecho a cualquiera. Debo decir que es una de mis prefereridas.

ROTA

Una buena traducción, buena literatura y una historia entretenida, la verdad es que Urba ha hecho un gran trabajo.

No está entre mis preferidas por una simple razón, y es que tiene componentes de rol y eso a mi siempre se me hace cuesta arriba, pero es una opinión subjetiva y seguro que hay a mucha gente a la que precisamente ese componente rolero es lo que más le atrae de la aventura.

Ke rulen los petas

La presentación y puesta en escena me encanta, ¡bravo por Eliuk!

Encantador marco para una aventura divertida, un poco caótica a veces pero fácil de perdonar porque parte de la gracia de la historia es precisamente el caos que reina la ciudad, lo caótico de la historia y ese aire caótico-pasota de sus protagonistas.

Creo que Grendel ha hecho un gran trabajo dándonos la oportunidad de jugar esta nueva versión en máquinas actuales y con una mayor jugabilidad que en su versión original. Otra de mis favoritas.

Retrocomp III edición

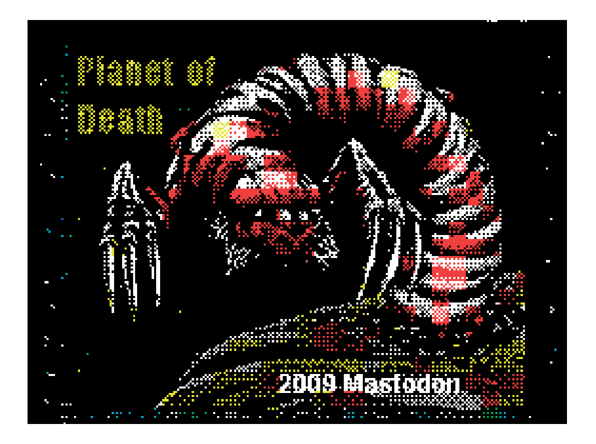
Comentarios a las aventuras presentadas

La Aventura Espacial

Otra joya rescatada para el disfrute total de los aventureros actuales. Me gusta la puesta en escena, me divierte la historia y si no fuera porque el orginal es anterior, diría que me recuerda un poco a Space Quest. xD

Muy bien integrados los dibujos, y la interface en general es cómoda al tener en todo momento a la vista el inventario y la posición en el mapa.

Está también en mi lista de favoritas y casi me alegro de no ser parte del jurado oficial de la retro, porque realmente se me habría hecho muy cuesta arriba elegir a una ganadora.



Presi

Planet Of Death

Un buen remake-traducción que mejora bastante un clásico de Spectrum, curiosamente en lugar de usar una plataforma actual el autor ha preferido mantenerla en la misma plataforma que el original, es decir en Spectrum, a pesar de ello la aventura responde bastante bien aunque siempre quedará la duda de como hubiera sido si se hubiera hecho para una máquina actual.

Asalto y Castigo

El planteamiento está bien pero la implementación deja bastante que desear, lo que más me ha sorprendido es que al examinar cualquier cosa no contemplada en lugar del clásico "No veo eso." ¡¡salía el inventario!! una incoherencia que resulta molesta durante el juego y que no debería ocurrir nunca en una aventura aunque esté hecha para Spectrum, Amstrad o en Basic, que son curiosamente las plataformas y el lenguaje utilizados en esta aventura, que no tienen nada de malo (al contrario, son una curiosidad respetable), pero siempre que no se use como excusa para justificar el acabado final.



Ke rulen los petas

Un gran remake de otro gran clásico, si no me equivoco los gráficos provienen en su mayoría de la original, y muy acertadamente se ha mantenido la ortografía característica de las descripciones y en general la atmósfera sórdida y decadente del mundo. El poder manejar a varios personajes le da mayor jugabilidad y junto con la música introducida hace que recuerde a la inolvidable gráfica Maniac Mansion. Los efectos de sonido también están muy bien colocados.

La Aventura Espacial

En general está muy bien, con un buen uso de los gráficos que resultan útiles para el desarrollo de la aventura aunque con la penalización de que le restará algo jugabilidad en intérpretes o plataformas que no los puedan mostrar. Sin embargo esta aventura tiene algunos bugs o fallos significativos: descripciones que no muestran elementos fundamentales que están ahí y que son necesarios para poder avanzar, y con la solución en la mano no he podido acabarla porque hay algo al final que no funciona.

Retrocomp III edición

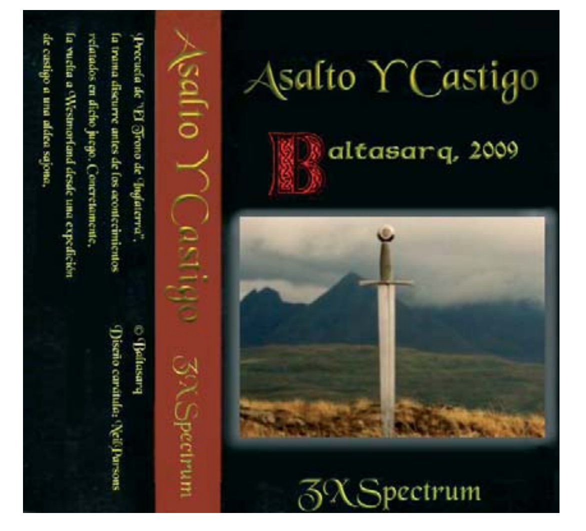
Comentarios a las aventuras presentadas



ROTA

Sin duda una buena traducción de una aventura con una mecánica diferente, rolera y que se aleja de la mayoría de convencionalismos de las aventuras conversacionales, esto que en principio podría parecer una ventaja en la práctica se convierte en su peor enemigo, a mi me el sistema de hechizos me ha resultado demasiado rígido y quita mucha libertad (o al menos sensación de libertad), además se abusa de la aleatoriedad, el simulacionismo no implica que todos los eventos tengan que ser resueltos por azar. Y las muertes inadvertidas son realmente frustrantes, por muy roleras que sean.

Planseldon



Asalto y castigo:

Bueno, pues ya me la he acabado y debo decir que, una vez entendí cómo tenía que jugar y asumí que no debía intentar interactuar con nada que no estuviese señalado, me ha gustado mucho.

Insisto en que la programación me parece muy buena, no sé qué parte de mérito tienes tú y qué parte el compilador ese, pero si comparamos esta aventura con las otras de spectrum en basic que he puesto arriba, desde el punto de vista técnico arrasa, por cómoda y rápida.

La literatura también me ha gustado, la parte de la caverna, cuando entendí como tenía que jugar, me sumergió muchísimo en el mundo. Me lo he pasado pipa.

Quizás el único pero es el número de puzles, me han parecido pocos.

Mastodon

La Aventura Espacial

Si "los petas" se me hicieron breves, entonces esta se me ha hecho fugaz! Eso sí, si no miro la solución en un par de momentos críticos, no la saco ni a la de diez.
Al igual que la aventura de Grendel, he jugado a la versión sin multimedia, y tampoco había jugado a la original.
La aventura se deja jugar bastante bien, con descripciones muy completas y bien estructuradas, sin ahorrar en texto. Me gusta el detalle de que se verbalicen los pensamientos del jugador.

En palabras del propio autor la aventura original llega hasta un cierto punto, a partir del cual el remake es obra original (o eso he entendido). Desde luego esta última es la parte más interesante y ambientada, aunque la dificultad sube considerablemente. Si le tuviera que buscar un defecto (además de su brevedad), sería que en algún momento peca de oscura en algún que otro puzzle que se las trae.

Retrocomp III edición

Comentarios a las aventuras presentadas



ROTA

Con algunas gotas de sudor aún rodándome por la mejilla escribo este pequeño comentario sobre la última de Nelson, traducida por Urbatain.

¡Que puñetera que es la jodía!

La aventura tiene un enfoque algo diferente a lo que es una clásica. Aunque claramente orientada a puzzles, la aproximación a su resolución es diferente a la habitual, y es aquí donde veo la mayor baza a la aventura.

Es cierto que hay que familiarizarse con el sistema de juego- un particular juego de rol simplificado, inventado por Graham Nelson-, que hay que aceptar que hemos de morir con cierta frecuencia, y que ciertos acontecimientos van a depender de la suerte (como la vida misma, oiga). Pero una vez adaptados a este entorno la aventura es realmente entretenida y engancha hasta el final.

A medida que avanzamos en el juego vamos ganando hechizos, a cual más peculiar. El juego invita a experimentar con los hechizos, los objetos, y el entorno, y nos premia permitiendo resolver algunas situaciones de diferentes formas.

El hecho de tener que utilizar los hechizos de una forma no siempre evidente, pero muchas veces imaginativa, y la mayoría de las veces lógica, hará que para avanzar haya que estrujar las neuronas un poco más de lo habitual en este tipo de juegos. Recomendable.

Ke rulen los petas

Bueno, pues ya me he pasado esta aventura de Grendel, así que no está de más dejar una breve reseña, sin que llegue a categoría de review. Dos cosas:

1) La versión comentada es la que está en z5, sin multimedia.

2) Para mí es una aventura totalmente nueva, ya que no jugué a la versión original.

Tenía ganas de jugar esta aventura desde los tiempos del Speccy. Pero por la razón que sea (pésimos contactos, incompetencia de mis piratas de confianza) nunca llegó a mi juegoteca.

La aventura se juega de un tirón. He tenido que mirar la solución sólo en dos ocasiones, una de ellas prácticamente al final. Así que la encajaría en la categoría de dificultad "asequible".

Es adictiva y tiene ritmo. Nunca llegas a tener sensación de bloqueo. El hecho de manejar dos personajes, cada uno con sus capacidades, contribuye desde luego a ese ritmo. Por otra parte está ese tono gamberro, políticamente incorrecto, rozando la inconveniencia más gratuita, que la hace destacarse de las demás.

En el aspecto menos bueno resaltaría la poca generosidad en el uso del lenguaje (ni que la hubieras hecho con PAW Wink), algún personaje más que se pudiera controlar y algo más de interactividad en los puzzles. En general me ha dado la impresión de adaptación fiel al original, incluyendo que a veces sea algo parco en las respuestas. Vamos, que dure más, Grendel, ¡que se me ha hecho muuuuy corta!

Pues eso es todo. Enhorabuena por la aventura. Me voy a fumar...y a relajarme.

Retrocomp III edición

Comentarios a las aventuras presentadas

Albarr

Ke rulen los petas

Hoy la he estado jugando yo. Por ahora me está gustando, sabor clásico, textos cortos y aventura bastante entretenida.

En cuanto a las músicas, es una pena porque al principio sí me estaban gustando. Pero todo se estropea con la música que hay en las calles, que es muy machacona, y al fin y al cabo es donde estás la mayor parte del tiempo.

Por ahora siempre estoy a puntito de quedarme bloqueado y al rato siempre acabo haciendo algo.

Ah, me imagino que será algo habitual en juegos "retro", pero los gráficos quedan chulos con el filtro que se les ha pasado para no estar pixelados. Bueno, lo único es que la mayor parte no parece que fueran grandes gráficos ya en el original.

En general, me ha parecido un remake fiel. Puede parecer que demasiado, pero creo que si a este juego le empiezas a meter más texto te lo cargas. Sí que he echado de menos alguna respuesta más de vez en cuando, aunque sin mucha importancia.

En fin, que yo lo he disfrutao. Sobre todo por los puzzles, que me han parecido bien balanceados. Y por alguna que otra chorradilla de las que tiene el texto.



Asalto y Castigo

Comentario por Radwulf



VOX POPULI

Un interesante artículo para una intereante aventura, Radwulf.

Para mí "Asalto y Castigo", al igual que me ocurrió con "ROTA", es un juego que necesita un tiempo de negociado con el universo que te plantea hasta que te sientes a gusto con él. Una vez metido en materia el resultado es realmente gratificante.

Graham Nelson se preguntaba cómo unos juegos tan simples como los de Scott Adams generaban tanta fascinación. Su reflexión fue que eran como pequeñas cajas de puzzles chinos, artefactos donde cada cada pieza está perfectamente diseñada y aprovechada para contribuir al conjunto, sin desperdiciar ni un solo resquicio. Yo a "Asalto" lo veo un poco de esa manera. Tal y como le comenté a Baltasar en el foro, ha sabido aprovecharse de las limitaciones de memoria (y más estando en BASIC!) para reflejar unas descripciones absolutamente parcas pero creibles, siempre que aceptemos ver el mundo con los ojos del personaje que protagoniza la aventura.

En cuanto al tema del examen de objetos que tanta conversación ha suscitado, ergo que no se pueda examinar nada más que lo que el juego nos dice expresamente, me parece un tema de conversación muy interesante que transciende a esta aventura, y que yo me he preguntado muchas veces. ¿Tiene sentido permitir examinar todos los objetos? Øyvind Thorsby, en su aventura "Adventurer's Consumers Guide" cree que no. Y además lo ha llevado a la práctica (algo que es menos habitual), eliminando el comando EXAMINE. Esta aventura no ha recibido malas críticas. Quizá el excesivo tamaño en las descripciones de localidades, al no haber EXAMINE, pero ¿no es a la postre la misma cantidad de texto que vas a ver si te pones a examinar todo?

Finalizando con la aventura (y cerrando, que no te quiero usurpar el artículo :)), a mí también me gusta el puzzle principal por que me pirran los puzzles en los que hay que tener en cuenta lo que ocurre en varias localidades. Lo que menos me ha gustado ha sido el laberinto. Para mí es el punto negro de la aventura, ya que en mi opinión no aporta nada a la historia, salvo entorpecer los pasos del jugador.

Mastodon

Finalizada la Retrocomp 2009, me gustaría comentar la que ha sido mi aventura favorita, "Asalto y castigo", de Baltasar. He leído mucho por Internet sobre que la aventura no tiene gráficos, que el Parser es superlimitado, que los textos son cortos, que hay poca interactividad... todo ello, supuestamente, por la falta de memoria para programar al haber sido éste un proyecto creado en un Spectrum (y en BASIC), lo cual limitaba mucho al programador.

Sin embargo, el juego tiene, al menos para mí, un "algo" que lo hace especial, y ha sido una pena que no ganara la categoría a la que se presentaba. Cuando lo estaba jugando, no pude evitar recordar las tardes que me pasaba delante de mi Amstrad CPC intentando resolver la aventura de turno (mi estreno fue con Don Quijote, aunque jugué con muchas otras). Y también me hizo recordar los tiempos, en mitad de los 80, en los que yo programaba (o intentaba al menos) aventuras parecidas, aunque, claro está, ninguna de ellas tenía un argumento como ésta.

Me descargué la aventura hace más o menos una semana y la jugué en su versión de Spectrum (más que nada, porque así podía jugarla en mi PDA, a ratos, en los largos turnos de noche de mi trabajo). No me costó mucho terminarla, unos tres días, y eso que tampoco es que sea yo un experto en esto de los juegos conversacionales, pero el juego engancha, y cuando algo gusta ya sabéis.. !el vicio es inevitable! Lo cierto es que, a pesar lo dicho por otros aventureros más expertos que yo (y que seguramente podrán juzgarla mucho más acertadamente) a mí no me limitó para nada que el Parser fuera en BASIC y de dos palabras. Igual será porque vengo de la época que vengo, o también puede que sea porque al teclear AYUDA, el programa lista (más o menos) la totalidad de acciones que se pueden ejecutar en el juego, lo que le evita a uno el tener que pensar en la palabra exacta, o volverse loco pensando en hacer cosas que en realidad no están implementadas. (esto ya se le podía haber ocurrido a los programadores de los 80!!!!). _ _ Sé que para algunos aventureros ésa es precisamente la gracia de estos juegos, experimentar y probar a hacer tal o cual cosa. Pero a mí me parece mucho más claro el disponer de una serie de acciones y tener que decidir qué hacer con ellas. Es otra forma de pensar cuando uno resuelve puzzles. Y saber que no se puede interactuar con los objetos que no aparecen debajo del "puedes ver", también ayuda a no perder el rumbo intentando hacer cosas que no existen en el juego o examinando cosas que no son importantes para acabar la aventura. Sí, supongo que esto le restará jugabilidad... pero también hace las cosas mucho más claras a los jugadores.

Y hablando de puzzles, esta aventura no tiene muchos y los que tiene tampoco son de una gran dificultad, lo que hace que pueda ser recomendada a cualquiera, incluso para gente que no haya jugado una aventura en su vida, o que las haya rechazado por encontrarlas "demasiado complicadas". De hecho, los pequeños puzzles que tiene yo los encontré muy lógicos, el único que me tuvo en vilo un tiempo fue el que Baltasar llama "el gran puzzle de la aventura", y leyendo las descripciones de las localidades al final se te acaba ocurriendo cómo resolverlo. La forma de resolver el pequeño laberinto que tiene también está muy bien... pero si lo cuento doy pistas a quien no la haya jugado, ¿verdad? !No debería!

Asalto y Castigo

Comentario por Radwulf

También me ha gustado mucho lo que otros han llamado "el componente de exploración", realmente el escenario, sin ser muy grande, está bien implementado y no hay saltos entre las escenas, ni el mapeado es ilógico. Yo disfruto un montón de esos juegos donde "hay que explorar", donde cada pantalla es diferente y no se vuelve uno loco leyendo mil veces "ESTAS EN UNA SALA DEL LABERINTO DE...". Muchas pantallas están vacías pero contribuyen mucho a la ambientación.

El programador dice que ha tenido que recortar mucho los textos para que entrara en la memoria de un Spectrum 48k de entonces, sin embargo, a mí me ha parecido que como están, están perfectos. Ni textos tan escuetos como "ESTAS EN EL LAGO SUR", ni cosas tan recargadas como otros juegos. Esto podrá ser criticado también, pero soy de la opinión de que los textos están ahí para ambientar, para que el jugador imagine la escena en su cabeza. Si cumplen su cometido, son perfectos. Al fin y al cabo, estamos ante un juego y no una novela, verdad... Este juego engancha, y consigue transportarnos al escenario perfectamente.
Para mí, esta es una aventura perfecta para los que no gusten de juegos complicados, con muchísimos rompecabezas o escenarios enormes, sino de más bien un "relato interactivo" que nos entretenga y nos lleve, al menos por unas horas, a disfrutar un poco "como se hacía antes"... !Pero sin sufrir tanto, jejeje!

Como último apunte, a título personal, opino que sería una pena que después de este juego aparecieran, repentinamente, un montón de juegos iguales, realizados de la misma manera, porque entonces dejaría de ser "especial".

Radwulf



VOX POPULI

Un buen artículo sobre una buena obra. :)
Y ahora si me permites...
He generado una búsqueda en el foro del CAAD que contenía las palabras "Asalto y castigo" y he leído todos los mensajes escritos por mí. He buscado también en mi entrevista a Balta en el SPAC a propósito de esta aventura y...

Mastodon dijo: "Ah, y coincido con Jen (no sé dónde lo he leído) en que sería una pena que ahora aparecieran un montón de juegos iguales que éste..."

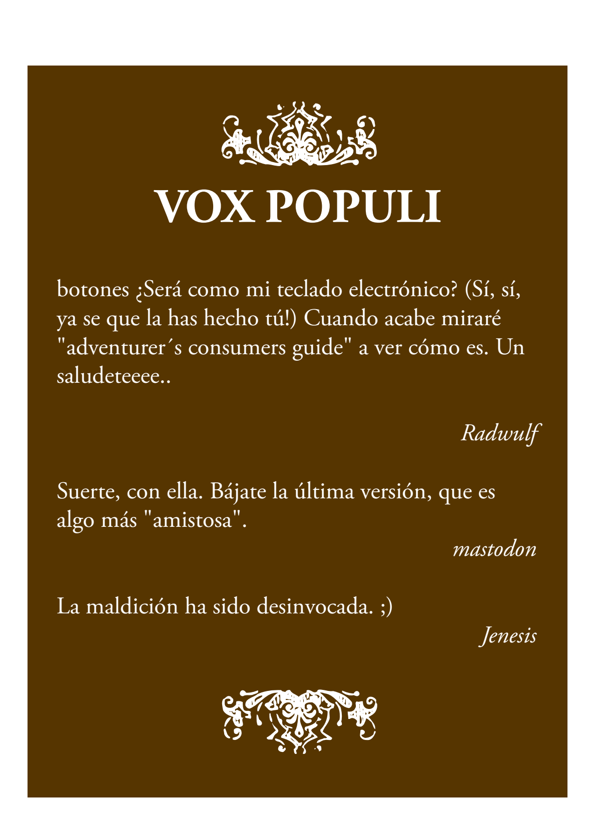
Tienes exactamente una semana para acordarte del lugar en dónde has leído esas palabras escritas por mí y mostrarlo en este foro.

Si no lo consigues... o editas ese trozo... o quieran los dioses que una maldición jenesiana caiga sobre ti y que jamás consigas terminar una aventura... sin tener que recurrir a las pistas. :)

Ale, pa'que tengas más memoria la próxima vez. XD

Jenesis

Pues eso, lo que yo decía, Mastodon! Bueno, a mí me gusta trabajar con limmitaciones, aunque te tengas que devanar los sesos para hacer algo chulo, tiene su gracia también. Hay que darle una oportunidad a todo... y será porque uno ya tiene una edad, pero no me cuesta nada pensar "en dos palabras", incluso tiene su encanto... Para mí, lo mejor del juego, la coherencia y la ambientación! A lo mejor tienes razón y el laberinto no es lo más interesante, a mí tampoco me gustan mucho los laberintos con salidas "no lógicas", pero como es una aventura que se supone tiene un gustillo "retro", pues vamos a dejar que esté... además Baltasar dejó unos pocos objetos para que podamos mapear sin perder otros que sí que son importantes, je,je! Ahora mismo estoy con otra que me ha gustado mucho también, no sé si la conoces (las vacaciones por fin me dejan tiempo para jugar) se llama Planet of Death, y de momento también me gusta mucho... estoy en una cueva verde con un robot y un panel lleno de



VOX POPULI

botones ¿Será como mi teclado electrónico? (Sí, sí, ya se que la has hecho tú!) Cuando acabe miraré "adventurer´s consumers guide" a ver cómo es. Un saludeteeee..

Radwulf

Suerte, con ella. Bájate la última versión, que es algo más "amistosa".

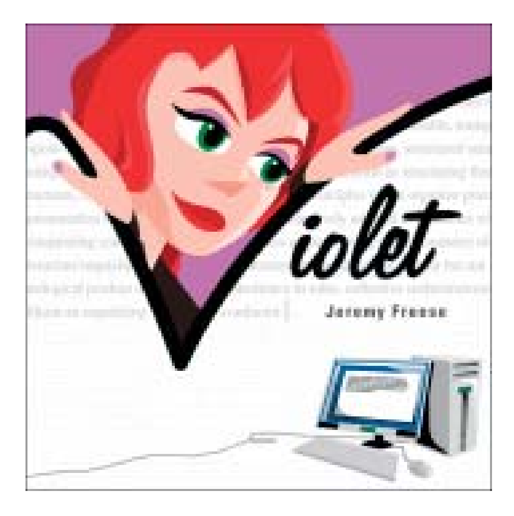
mastodon

La maldición ha sido desinvocada. ;)

Jenesis

Violet

por Mastodon



No es la primera vez, y a buen seguro no será la última, que el tema de la identidad del jugador y el narrador en la ficción interactiva se somete a juicio. Es como la existencia de alma, ha estado ahí desde la prehistoria y hasta la fecha nadie ha sido capaz de dar con una respuesta convincente.

¿Quién narices soy en la historia? ¿Y quién es ese tio, o tia que se dirige a mí con aires de saberlo todo, decidiendo por mí lo que puedo, o no puedo hacer? ¿Cuál es mi relación con ese ente?

Mi opinión es que estamos ante una singularidad, un fenómeno inherentemente incoherente cuya voluntaria ignorancia permite la existencia del género. Un salto sobre un abismo entre el prompt y la historia donde lo único que tenemos que hacer es no mirar abajo. Si aceptamos este hecho singular, disfrutaremos de la historia, nos fusionamos con ella y el asunto empieza a funcionar. Algunos autores incluso, superados por la responsabilidad de este hecho, han decidido hacer recaer el peso de la elección en el propio jugador.

¿Y que tiene que ver todo este rollo con Violet? Pues todo. Jeremy Freese, autor de la obra, ganadora en la anglosajona IFComp del año 2008, le da un sentido explícito a todo ello.

```
    Calm down. All you have to do is write a thousand words and everything will
be fine. And you have all day, except it's already noon.

    ...

    You told me you were making progress. Then I find out you haven't finished a
paragraph in five months. What did you expect?

    So now here you are, up in your office. I am sorry that today is a Saturday.
I am especially sorry that today is your thirtieth birthday. We had all kinds of
adventures planned. I refuse to feel guilty.

    Of course I am still upset. I will try to set that aside and be encouraging.
I really do want you to succeed today.

    Please just write.
```

Curiosa introducción, el narrador utiliza la primiera persona y se dirige a mí, el jugador. Parece que es algo más que un ente, y además me conmina a escribir mil palabras, y parece estar molesto. ¿Quién eres?

```
    >who are you?

    I'm your girlfriend Violet. Or, at least, what you imagine her saying.
```

Así que es mi novia. No, espera. Es sólo su imagen en mi cabeza. Es lo que creo que me estará diciendo. ¿Pero qué tipo de relación tengo, si cuando ellá no está, sigo pensando lo que me dice, y además no hace sino recriminarme?

Violet

por Mastodon



VOX POPULI

Interesantísimo. Me han dado unas ganas locas de probar este juego. Enhorabuena por el artículo.

Planseldon

Una buena aportación al SPAC. Parece una aventura muy interesante, ójala tuviera más soltura a la hora de expresarme en inglés.
Por cierto, esa introducción del narrador dirigiéndose directamente al jugador como tal, me es terriblemente familiar.
Más información en el "El libro que se aburría". ;)

Jenesis

Para despistados:
http://www.ifwiki.org/index.php/Violet

Planseldon

Despitados como yo :) Se me olvidó poner un enlace a la aventura. Gracias Planseldon.

mastodon



Violet es una obra de una sola localidad, y un solo puzzle: en este caso escribir mil palabras. Confieso que una vez finalizada no he podido entender claramente qué mil palabras son las que tenía que escribir, ¿una tesis? Y sobre todo las motivaciones para ello de tan cruel media naranja (aunque sea una media naranja mental).

El desarrollo del juego es el siguiente, cada vez que nos sentamos a intentar escribir, "algo" impide que lo consigamos, debiendo estrujarnos la cabeza para, con los medios de que disponemos, eliminar ese obstáculo a nuestra inspiración. Las distracciones son muchas y variadas: somnolencia, los ruidos de la calle, necesidad de ver el correo, los escarceos de Julia en su oficina aneja. ¿Que quién es Julia?

```
>who is julia?

Oh, you know. You know intimately.
```

Nada que añadir.
Debo decir que la temática del juego no es de mis preferidas. No me motiva mucho el asunto relación de pareja como trasfondo de un juego (ni de una película, excepción hecha de Woody Allen), aunque no puedo negar que Freese ha conseguido darle un toque humorístico (cruelmente humorístico) muy interesante. Y los puzzles parecen tirados en medio de la trama como obstáculos más que realmente formar parte de la historia. Más de una vez me encontré que tenía que resolver alguna situación ridícula para ver avanzar la historia que es lo que realmente me interesaba, así que he tirado de las pistas que incluye el juego más de lo habitual.

Lo interesante de Violet, más que la historia, son los personajes. No es habitual encontrarse un PJ (PJ:personaje jugador, no PNJ) tan desarrollado como en Violet. La verdad es que el tipo no tiene desperdicio. Aparte de su tendencia a escuchar la voz de su novia en su cabeza, es un auténtico neurótico y excéntrico. Y en eso hay que felicitar a su autor. Detalles como que se tire todo el juego dándole vueltas a la cabeza por una cartera olvidada, o rumiando sobre un libro de la estantería, que "no necesita leer para inspirarse, pero..." le dan credibilidad a tan inusual personaje.

Es curioso que sin tener un sólo PNJ, en el sentido clásico del término (excepción hecha quizás de Julia y la extraña pandilla de zombies bajo la ventana), se pueden percibir claramente varios personajes: El neurótico prota, Violet, y yo diría que un tercero, el clásico narrador impersonal, que es el que te describe las acciones que vas realizando para resolver los puzzles.

En el aspecto técnico el juego está muy bien acabado. Además del sistema de pistas del que ya he hablado, que por cierto no es nada clásico y tiene su interés por si mismo, el juego responde a casi cualquier cosa. Se ve que el autor ha invertido un esfuerzo en contemplar las posibles acciones que se podían ocurrir al jugador, aunque no sirvieran para avanzar la historia, y premiarlas con respuestas que a veces son muy ingeniosas.

Mastodon

A veces...

por Grendelkhan



A veces es una ficción interactiva escrita y programada por Jenesis, la autora de juegos de texto más importante de habla hispana, autora de títulos tan sugerentes como "Dios en zapatillas" o "El libro que se aburría". Ésta obra fue su ópera prima, se trata de un alegato contra la intolerancia y la brutalidad humana, y es tal vez una de las mejores obras de ficción interactiva en español.

En el inicio del relato estamos en una oficina, se trata de nuestra oficina tal como la vemos en un sueño. Hace calor y el aire acondicionado no funciona, por lo que habrá que repararlo. Para conseguirlo tendremos que resolver un sencillo puzle inicial, tras el cual aparecerá el primer acertijo del juego. Para resolverlo habrá que fijarse bien en lo que le falta, tarea fácil para alguien acostumbrado a jugar ficción interactiva, pero que puede ser una tarea muy difícil para alguien que recién empieza. Salvando éste primer acertijo, que también tiene su lógica, el resto del relato nos ofrece sugerentes textos y acertados puzles. Pero… ¿de qué va exactamente el relato? ¿Qué nos intenta explicar? Para entenderlo completamente habrá que llegar hasta el final, pero durante el camino se nos ofrecen reveladoras pistas. Ya con la introducción inicial, donde nuestro protagonista observa una dura imagen en el monitor de su ordenador, hasta ése momento intenta justificarse, amparándose en su dios, pero empieza a inquietarse. En su yo interno suceden cosas, y en el relato se nos explican de forma onírica, de forma sutil, casi imperceptible, porque a veces lo que no se ve… resulta ser lo más evidente.

Tu nombre no importa; inquilinos del planeta Tierra, unos y otros pensáis que éste os pertenece por derecho propio... Eres el digno hijo de tu padre, quien es a su vez digno hijo de tu abuelo.
Tienes claro que de ellos has heredado tu casa, el suelo que pisas, y para ti lo más importante... el orgullo de tu linaje.
Hoy de nuevo la violencia ha estremecido el aire y ha manchado de sangre el suelo sobre esta tierra; esta vez les ha tocado a los otros...
Sientes a la vez el placer de la venganza y la intranquilidad producida por la certeza de una segura represalia. Estás acostumbrado, llevas toda una vida así, conviviendo con el miedo, con los deseos insaciables de venganza y con el continuo y ardiente dolor que causa el más profundo de los rencores.
Una vez que todos duermen y después de comprobar el correo electrónico, antes de acostarte, navegas por las páginas de los principales periódicos extranjeros y te detienes en las noticias, que hacen referencia a este nuevo golpe contra vuestro eterno enemigo.
Normalmente, y más en estos casos en los que las víctimas son los otros; su lectura te resulta molesta y la evitas...
Para ti esos medios de comunicación lo único que hacen es reinventar la verdad, simple y diplomática definición del verbo mentir o manipular. Sin embargo, una cierta euforia hija de esta gran victoria te hace sentirte capaz de plantarles cara a quienes no saben, ni quieren entender la verdad de lo que ocurre, VUESTRA verdad.
No obstante, esta vez es diferente y esa verdad inamovible, se empaña sutilmente ante tus ojos mientras observas el monitor...
En la pantalla aparece una foto; es la de un padre llevando en brazos a su hijo muerto, un niño de apenas tres años. En el momento en que fue tomada la instantánea el hombre

A veces...

por Grendelkhan

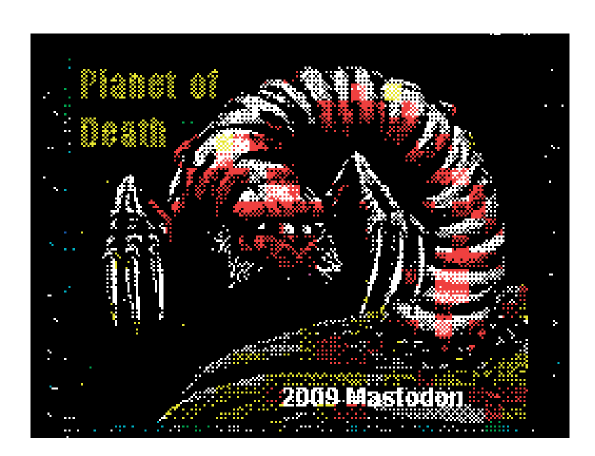
estaba mirando al objetivo, por eso, mientras miras la imagen, sientes como su dolorida mirada se cruza directamente con la tuya.
Es sólo por un instante, pero esa mirada de desesperación y de tremenda tristeza te llena de intranquilidad, y te deja un cierto desasosiego que acelera levemente los latidos de tu corazón.
Por un momento no ves al enemigo, por un momento te ves a ti mismo...
...
Ya en la cama, te cuesta conciliar el sueño. Rezas tus oraciones con la tranquilidad que te da el saber a Dios de tu parte.
A Él no es tan fácil engañarlo, Él siempre conoce la verdad absoluta, aquella que os otorga el derecho a vivir en estas tierras, aquella que os da la razón y el respaldo divino. Esa verdad que los demás niegan y rechazan simplemente porque os odian y os temen.
Poco a poco, retazos de imágenes comienzan a bombardear tu cerebro, es como un pase de diapositivas, algunas forman parte de recuerdos, otras son totalmente desconocidas, al final una de ellas te engancha y comienza a tejer una historia. Por fin entras en la extraña realidad de tu mente, de nuevo te encuentras con la verdad, la más oculta y profunda, la que duerme arropada por nuestros sueños...
Estás en un entorno tremendamente familiar, pero como suele suceder en el mundo de los sueños el lugar no se corresponde con su homólogo en el mundo real. De todos modos no te cabe la menor duda, estás en tu propia oficina.

El relato nos habla de tolerancia, de respeto, de nuestro miedo hacia los otros.
Como en las aventuras clásicas tenemos la presencia de un laberinto, aunque a diferencia de los antiguos e injustos laberintos de las aventuras de 8 bits, éste tiene una razón de ser, un bosque lleno de árboles de varias especies, la cima de la montaña, con sus colores y matices diferentes… todo esto contrasta con la oficina inicial, ¿se trata de una liberación? El bosque se nos presenta como algo peligroso, y sin embargo resulta de lo más tranquilo y sugerente. Visto desde la cima de la montaña, la perspectiva cambia y obtenemos una revelación.
En mi opinión este laberinto es una inteligente inclusión de la autora, que de éste modo hace un guiño a los apasionados de los antiguos juegos de texto, y a la vez da el paso a la modernidad en las nuevas obras de ficción interactiva, planteándose nuevos usos para los viejos puzles de antaño.
Más adelante hay un acertado uso del color y del texto en otro acertijo que también al principio parece insalvable, y que una vez resuelto terminará por revelar el sentido del relato. No será fácil al principio dar con la solución, ya que para ello deberemos examinar cuidadosamente tanto el color como las palabras de cada pared, para luego encontrar la clave correcta que simboliza la verdad, una verdad representada por una cegadora luz.
Aquí nos encontramos con uno de los mejores finales que se puede leer en una obra de ficción interactiva. Os invitamos encarecidamente a probar éste juego, os alentamos a perseverar en él hasta alcanzar el final, el verdadero final del mismo. Estamos seguros de que no os dejará indiferentes, y tras el mensaje final os invitará a reflexionar sobre el mundo en que vivimos, y el legado que dejamos a los que vendrán después.

Grendelkhan,
es editor de Literactiva

Entrevista a Mastodon

El autor del remake de Planet of Death habla con Urbatain



Mastodon es un recién llegado aventurero con aventura bajo el brazo. Se trata de un remake de la vieja aventura "Adventure A: Planet of Death" de la serie Artic, de 1982, y para no desentonar con el concurso al que se presenta (la retrocomp), lo ha hecho para el Spectrum. Aprovecho la entrevista para dar bombo al juego y para presentar a su autor en sociedad (aunque en eso él va sobrao).

Urbatain: ¿Cuéntanos brevemente quien es Mastodon, a qué te dedicas, qué haces para vivir?

Mastodon: Pues no hay mucho que contar. Vivo en Madrid aunque soy natural de San Fernando (Cádiz). Actualmente trabajo para una empresa de telecomunicación donde ejerzo mi profesión de informático, o al menos eso dice mi contrato. El nick me lo puse por el personaje de la saga Leather Goddesses of Phobos.

Urbatain: ¿Como descubriste la aventura, y cómo has redescubierto la aventura que has vuelto a ella con una aventura bajo el brazo?

Mastodon: Realmente no he vuelto a ella con una aventura debajo del brazo, lo que pasa es que he tardado muuuucho tiempo en decidirme a hacer una aventura, unido a que como persona reservada que soy, no he participado activamente en la escena hasta hace bien poco. Pero vamos, que estar estaba. Yo empecé con el Spectrum, como tantos otros. Después del fin del Speccy y un periodo oscuro en que no recuerdo a qué me dedicaba, recuperé la afición gracias a Internet, de la mano de juegos como Curses, Christminster o Theatre, así que fíjate si ha llovido.

Urba: ¿Que te decidió a realizar esta aventura en concreto? ¿Planet of Death?



Mastodon: Planet of Death fue la primera de una serie muy popular de aventuras en los tiempos del Spectrum, programadas por la casa Artic Computing, y que fueron nombradas siguiendo un orden alfabético. Es posible que muchos dudáramos si nos hablaban de Planet of Death, Inca Curse o Ship of Doom, pero si nos mentaban "Adventure A", todos sabíamos a qué tipo de aventuras nos estábamos refiriendo. Unos jueguecillos con un carasterístico fondo blanco, descripciones mínimas con todas las letras en mayúscula y parser de dos palabras. Las aventuras eran bastante ásperas, incluso para los estándares de aquella época, que ya había conocido el Hobbit o algunas de Level 9. Lo realmente fascinante de todo es que esta serie de pésimas aventuras compartía espacios en las páginas aventureras de todos los medios importantes con las demás joyas del género. La gente no dejaba de jugarlas y de enviar dudas a las revistas, en España también. Una especie de obra de culto a lo Ed Wood.

Quería hacer una versión de algo que realmente necesitara un buen repaso. Un poco más que una simple traducción, por que además la iba a desarrollar para el Spectrum, así que, de alguna manera, tenía que ser "mejor" que la original. Y también que fuera conocida, lo que me decidió a versionar la primera de la serie.

Entrevista a Mastodon

El autor del remake de Planet of Death habla con Urbatain

Urba: ¿En qué sistema está programada y porqué realizarlo en un Spectrum, y no en un sistema moderno?

Mastodon: Está hecha en PAWS, aunque en el proceso me he ayudado de una herramienta que desarrollé para poder hacerlo desde un PC. ¿Por qué para el Spectrum? Principalmente por diversión. En un entorno donde todo son limitaciones, te enfrentas a problemas diferentes a los que puedas tener en la programación más actual, donde todo es mucho más asequible. Tienes que esforzarte en buscar soluciones imaginativas, a veces sorprendentes, que sorteen esas limitaciones, para conseguir que el producto final se parezca a lo que buscas. Es una experiencia gratificante, aunque reconozco que también agotadora.

Urba: ¿cuanto tiempo te ha costado realizar este remake?

Mastodon: No lo he medido, pero quizás un mes, o algo más con las pruebas.

Urba: Háblanos de esa herramienta que has usado, hecha por ti mismo. Ya la has comentado y está documentada, pero quizás alguien no haya oído hablar de esta. Como se llama, para qué sirve, cómo se usa, enlaces, etc...

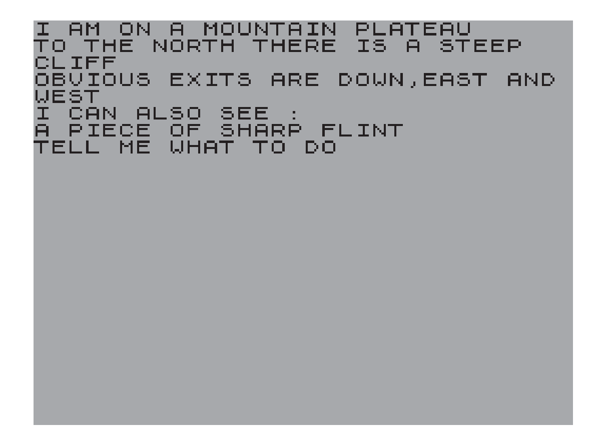
Mastodon: Me refiero a InPAWS. Como bien dices, ya la he comentado, y si alguien tiene interés hay todo tipo de documentación en su propia web: inpaws.speccy.org. Brevemente, se trata de un compilador que a partir de una sintaxis PAWSera en ficheros de texto, genera un fichero tap de emulador que podemos cargar en el PAW original del ZX Spectrum. La ventaja que tiene frente a programar directamente en el Spectrum es que permite usar símbolos, la sintaxis es más flexible, y al depender de ficheros de texto facilitaría cierta modularidad (por ejemplo para hacer librerías).

Urba: ¿Eso quiere decir que todo se hace con el emulador?

Mastodon: Inpaws genera un fichero .tap. Ese fichero se lo meto a un emulador de spectrum con el PAW cargado. No ha habido ningún spectrum real en el proceso.

Urba: Cuéntanos con detalle el proceso de traducción y remake. ¿Cómo analizaste la aventura original? ¿Ingeniería inversa?

Mastodon: Como algunos quizás ignoren, la aventura original de Artic, que fue programada para el ZX81, está escrita en código máquina. Es decir, no se ha usado ningún parser del que se pueda hacer ningún tipo de proceso inverso para extraer la base de datos por que no la hay. Lo más cercano es una conversión realizada por un tipo llamado Paul Taylor (http://www.penelope.demon.co.uk/pod/), que ha montado una página dedicada al juego en la que ofrece un desensamblado, y ports a CP/M y C de ese código. A diferencia de un código extraido de PAW o GAC, los fuentes de Paul incluyen tanto la aventura en sí como el "parser" mezclados, por lo que el trabajo de discriminar la parte de aventura y su funcionalidad dentro de ese código me pareció un trabajo excesivo



Antes

Meseta
Estás en una pequeña meseta pedregosa sobre las montañas, al borde de un pronunciado precipicio. La meseta se extiende al este y al oeste. Bajo las montañas ves un frondoso bosque al que se llega decendiendo por un estrecho camino hacia suroeste.
También puedes ver un trozo de pedernal.

>.

Después

para lo corta que era la aventura. Así que se puede decir que he utilizado un método de "fuerza bruta". Con la solución en ristre me puse a resolverme la aventura, y a partir de la solución y las descripciones ir definiendo mi versión.

Urba: ¿Qué proceso seguiste para realizar la traducción?

Mastodon: Una vez admitido que había que rehacer la propia definición de la aventura a partir de la solución y las respuestas del juego, lo que hice fue mapear la aventura, los objetos, y los puzzles de la original a medida que la jugaba. Al mismo tiempo iba creando el código PAW aproximado que iba a tener la versión final. Una de las primeras dificultades que me encontré fue la arbitrariedad del mapa. Algunas conexiones simplemente no tenían sentido, al menos en el contexto de las descripciones que daba el juego. Por ejemplo para ir del lago a la construcción había que ir al este, pero para volver era el norte. Quizás ibas rodeando el lago, qué se yo, pero el programa no te decía nada de eso. Y de esas había muchas.

Urba: ¿Qué tipo de traducción es? ¿Es fiel? ¿Libre? ¿O más bien una versión ampliada del original?

Mastodon: Podríamos decir que se trata de una versión inspirada en la original. Es fiel en el sentido de que vas completando, aproximadamente los mismos pasos para finalizarla. Pero ahí acaba la similitud. Para empezar, el tema de las conexiones que ya te he comentado, tuve que cambiar algunas y dar algunas indicaciones en las transiciones (labor importante ahí también la de los betatesters), de forma que el mapa tuviera un mínimo de coherencia. Por otra parte había que repasar las descripciones. Simplemente no podía publicar un juego con una traducción literal de las originales, ni siquiera para Spectrum. Para que te hagas una idea tuve que cambiar cosas como

"I am beside a lake", por otras como

"Un lago de aguas gélidas se extiende a lo que tu vista alcanza en dirección sur. Esta debió ser una zona habitada, a juzgar por la extraña construcción que hay hacia el este y el cobertizo que hay hacia el oeste. El camino al oeste está bloqueado por un riachuelo que desemboca en el lago. El sendero del bosque conduce al norte.".

También eliminé un laberinto tras pasar la caverna húmeda que no aportaba nada al juego.

En cuanto a los puzzles, habría que hablar bastante. No recuerdo si he conservado alguno en su forma original. Quizá en la parte final por falta de memoria. En general son puzzles de palabra exacta o tremendamente simples. Algunos eran ridículos, por no hablar de los bugs que incorporaba el juego. Desde bailar con un espejo en la mano para pasar un campo de fuerza (?), hasta ir tranquilamente con el motor (¡de una nave espacial!) por el hangar como si tal cosa, pasando por poder sobornar al guardia de una prisión alienígena con una moneda. Así que en mi versión tendríamos varios tipos de adaptación:

Entrevista a Mastodon

El autor del remake de Planet of Death habla con Urbatain



Los tiempos cambian, el juego no.

- Algunos eliminados, como lo del baile.
- Otros reelaborados para hacerlos más interactivos (o creíbles). Un ejemplo sería bajar a las cavernas, que en el original era mediante un lacónico "USE ROPE".
- Y otros sencillamente me los he inventado. Hay una zona completa de cavernas verdes con varios puzzles que es de nuevo cuño. Ahí solo había una localidad con una criatura durmiendo sobre un espejo.

Urba: Todo esto es muy interesante. Cuando uno piensa en aventuras construidas en ensamblador, se cree que podrían aprovechar más las limitaciones de la máquina y construir algo más "grande" que con un SCA como PAW o GAC. Pero claro Planet of Death fue diseñada para zx81. ¿Cuanta memoria tiene el zx81 comparado con el 48Kb? Eso explica porqué las aventura de la serie Artic, son tan limitadas y escuetas.

Mastodon: Supongo que lo explica, y me quiero imaginar que en relación al resto de productos vendidos para ese ordenador, sería de lo más notorio. Lo que no tiene justificación es que las vendieran para el Spectrum (y otras plataformas) sin cambiar ni una linea de código.

Urba: Las descripciones de tu remake me han parecido muy buenas. Consiguen dar credibilidad al entorno. Y a pesar de ser "de nuevo cuño", podrían pasar por una aventura de aquellos tiempos, que me recuerda porqué eran tan populares. A pesar de que narrativamente no eran muy lúcidas, e interactivamente no muy rompedoras (básicamente son escenarios vacíos de vida donde el tiempo ni corre, no hay escenas, no hay guión, sólo un escenario y los rompecabezas para solucionar), pero aportaban un paisaje rico e interesante para explorar, un entorno plausible (por ejemplo, incluso las direcciones que luego giran, se sienten muy naturales). Quizás hoy día ocurre todo lo contrario, nos centramos tanto en la historia que olvidamos cómo hacer que un escenario sea interesante de explorar.

Mastodon: Entiendo que te refieres a los juegos de los primeros 80 por que para mí Drácula o Jack the Ripper son juegos que narrativamente estaban bastante desarrollados, dentro de las limitaciones de aquellas máquinas. En cuanto a lo del paisaje, no sé si te termino de entender. Yo estaría de acuerdo contigo en parte. El escenario de la ficción interactiva hoy día es totalmente diferente. Tenemos recursos casi ilimitados y no hay necesidad de vender los juegos. Superados estos dos escollos, no veo una excusa clara para que las aventuras sigan siendo "festivales de puzzles" donde todo lo que se podía ofrecer era un mapeado evocador. Una buena historia con descripciones adecuadas, sin quedarse en la mera enumeración de los objetos visibles, son características cuya ausencia tiene difícil justificación hoy día. Luego estaría el efecto "Fotopía". Ya no importa el escenario en tanto en cuanto una simulación como en lo que pueda suponer de trasfondo para la historia que queremos contar, que es en realidad el objetivo primordial de nuestra obra. Atrás quedan los puzzles y las localidades. En estos juegos no le veo mucho sentido a desarrollar un escenario a lo "Planet", con sus localidades, descripción de las salidas, direcciones de los puntos cardinales. El jugador no quiere hacerse una composición de lugar en el escenario, sino en la historia, así que todos esos detalles sobran.

Entrevista a Mastodon

El autor del remake de Planet of Death habla con Urbatain

```
WELCOME TO ADVENTURE 'A'
THE PLANET OF DEATH

IN THIS ADVENTURE YOU FIND
YOURSELF STRANDED ON AN ALIEN
PLANET. YOUR AIM IS TO ESCAPE
FROM THIS PLANET BY FINDING
YOUR, NOW CAPTURED AND DISABLED,
SPACE SHIP
YOU WILL MEET VARIOUS HAZARDS
AND DANGERS ON YOUR ADVENTURE,
SOME NATURAL, SOME NOT, ALL OF
WHICH YOU MUST OVERCOME TO
SUCCEED

GOOD LUCK, YOU WILL NEED IT!

PRESS ANY KEY TO START
```

Además de suerte necesitarás saber bailar con un espejo en la mano.

Urba: Tu remake es una adaptación reconstrucción muy libre. Creo que ha sido un acierto. En cuanto al escenario, dices que quizás no hace falta tanto detalle en los juegos de hoy día, pues prima más la historia y los personajes, al estilo "Fotopía". Pero precisamente a ello me refería, a eso de que, antiguamente "todo lo que se podía ofrecer era un mapeado evocador"; quizás eso hoy día, en parte, se ha perdido, por tanta emoción con la narrativa. Y no hay duda de que parte del placer de las aventuras está en la exploración de escenarios evocadores y exóticos. Tu remake lo consigue con creces.

Mastodon: Pues muchas gracias, hombre. En cuanto a todo este tema del escenario, matizo por que me da que antes no me expliqué bien. En Fotopía prima la historia, y para mí no tiene sentido dotarla de un escenario complejo que más que otra cosa desviaría la atención del jugador a aspectos irrelevantes para el autor. En cambio tenemos juegos como Anchorhead que teniendo un corte más clásico, han sabido incorporar una buena historia, además de tener un escenario interesante (al menos a mí me lo parece). Y por último tienes ejemplos donde el detalle del escenario se lleva a un extremo casi documental, como "1893: A World's Fair Mystery" de Peter Nepstad. La historia es importante, sí, y yo soy el primero en estar de acuerdo, pero eso no es incompatible con los buenos escenarios y ambientaciones. Simplemente ahora hay más diversidad en géneros.

Urba: Al igual que tu, yo tengo entre manos un remake. Debo terminar Dracula 3 para completar la trilogía. Cuando lo termine planeo presentarla a diestro y siniestro en sitios de remakes y sitios retro. Por curiosidad, ¿has realizado algún tipo de publicidad en otros sitios que no sea CAAD? ¿Cual ha sido la respuesta?

Mastodon: Planet of Death lo anuncié en el foro del spectrum (es.comp....sinclair) y la he subido al Wos (World of Spectrum). Totalmente ignorada...aunque tampoco me he esforzado mucho en hacer publicidad, para qué te voy a engañar... Lo que también puedes explorar, y quizá fuera más afin al tipo de remake de Dracula (que al fin y al cabo es para PC) son páginas de remakes donde tienes versiones remasterizadas de cosas como "Sir Fred" o "La Abadía del Crimen". En Computer Emuzone y Remakes Zone hay de eso.

Urba: Sí ya sé, estoy al tanto. No desistas en la promo. En esos sitios que me indicas, les encantan los juegos actuales "hechos" en speccy, así que también hay sitio para ti. Ahora unas preguntas que deberían de haber sido las primeras. Háblanos de tu currículum de jugador. ¿Cuales aventuras has jugado?, tus favoritas tanto en español como en inglés.

Mastodon: Currículum, je je. Me hace gracia ese término, y no es la primera vez que lo veo en relación a algo lúdico. Ya te he comentado algunas de mi época primigenia del Spectrum. En cuanto a las más modernas siempre me he decantado por la escena inglesa. Entre mis preferidas estarían Anchorhead, y también Curses (esa ya la he dicho) que hizo que volviera a la afición, y todas las de Nelson, que me parece que tienen una calidad muy alta. Christminster de Rees tiene un desarrollo y una implementación impecables, lástima que su autor se retirara prematuramente. Entre obras más breves destacaría Ves-

Entrevista a Mastodon

El autor del remake de Planet of Death habla con Urbatain

pers, me encanta el escenario de esta aventurilla, o Babel, otra pequeña joya de Ian Finley, muy bien ambientada. Estos días estoy con Violet y una que ha sacado Jimmy Maher que se llama "The King of Shreds and Patches". De las comerciales he disfrutado mucho con algunas de Infocom, que descubrí de forma tardía. Los Gateway de Legend tampoco estan mal. Seguramente me deje alguna, y un mogollón que serán buenísimas pero que no he jugado.

Sobre las aventuras en español, no podría hacerte una lista consistente, he jugado a muy poquitas. Las que se vendían para el Spectrum me parecían muy malas. Luego hubo esa época "homegrown" de la que todos hablan y que lamentablemente no viví, así que tampoco te podría decir. Y en cuanto a las actuales, veo que hay cosas muy brillantes en pequeñas dosis, pero echo en falta ese nivel de consistencia y profundidad en el desarrollo a que nos tienen acostumbrados los guiris.

Urba: Bueno, Gareth Rees, no se ha retirado del todo. Ahora trabaja para Martin Hollis, el director de Golden Eye para N64, haciendo una aventura sobre bonsais para un juego de peluquería, que es el preferido por toda mi familia en la Wii :)

Mastodon: ¿En serio? ¿Otro que se pasa a las consolas? ¿Y un juego de peluquería, existe eso ya, qué es, un simulador o algo así? En fin, me alegro por él... y como diría el Papa: todo sea por la familia ! :)

Urba: El juego se llama Bosai Barber, quien quiera verlo que googlee, no vamos a hacer publicidad excesiva offtopic. Siguendo con el tema, tu escueta lista de hispanas me da la sensación que tienes una cuenta pendiente con los juegos en español. ¿Quizás tienes pendientes aún todos los ganadores de todos los concursos pasados de nuestra historia reciente? Merece la pena que eches un vistazo a los viejos SPACs para ello.

Mastodon: Tienes toda la razón, tengo pendiente dar ese repaso.

Urba: Para terminar, cual es el siguiente proyecto para Mastodon. ¿Una historia propia, una traducción, u otro remake muy libre?

Mastodon: Me gustaría una historia propia, en un parser más moderno. Pero ya veremos...

Urba: ¿No nos puedes adelantar algo de esa historia propia? ¿Eres más de Programación orientada a objetos, o usarás Inform 7?

Mastodon: Por desgracia no puedo adelantar nada. Tengo algunas ideas, pero ninguna definitiva (aquí eso lo conocéis más por otro nombre: "vapor"). En cuanto al parser, usaría el Inform 6 - INFSP.

Urba: Eso es todo, gracias por tu tiempo Mastodon.

Mastodon: Nada hombre, gracias a ti por dedicarle esta inesperada atención a mi aventurilla.

Enlaces útiles:

Ficha en WOS
http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0023480&loadpics=3

Retrocomp 2009
http://wiki.caad.es/Retrocomp_2009

Pitufos Crisis

Crisis demográfica en la aldea de los pitufos

Siempre había querido jugar esta aventura de Grendel, pero por una razones u otras, nunca lo hice. Con la aparición de PuertAventura 1.1, me ha permitido no pensármelo más, ya que de hecho estuve jugando tras un máximo de un par de clicks de ratón.

Después de estar jugando un rato, y, me temo, de inspeccionar el código fuente de la aventura, finalmente la terminé. He aquí el resultado de unas divertidas horas.



Presentación de Pitufos Crisis

Pitufos Crisis nos enfrenta al problema de tener una sola pitufina en una aldea con un gran pitufo y otros noventa y nueve pitufos.

La aventura de Grendel que ocupa este artículo, Pitufos Crisis, salió hace ya algún tiempo para Glulxe. Se trata, claro, de una aventura realizada en SuperGlús, un parser que Grendel trató mucho al comienzo de su trayectoria como escritor de aventuras antes de pasarse definitivamente a Inform 7.

La única (y de hecho, principal) pega que se le puede poner a la aventura es que contiene demasiado "juego sucio", es decir, demasiados objetos artificialmente escondidos, acciones ilógicas... Este será el mayor reto al enfrentarse a la aventura, y de hecho, lo que me impulsó a escribir esta solución por pistas.

En el apartado artístico, nos encontramos con que cada gráfico en la pantalla nos muestra alguna viñeta pitufera que relaciona la localidad actual con historias de los pitufos. Esta aproximación funciona bastante bien, aunque nos encontraremos con varias localidades (las localidades donde transcurrirá la acción, de hecho) sin viñeta. Si bien no es obligatorio, desluce un tanto el conjunto.



La historia

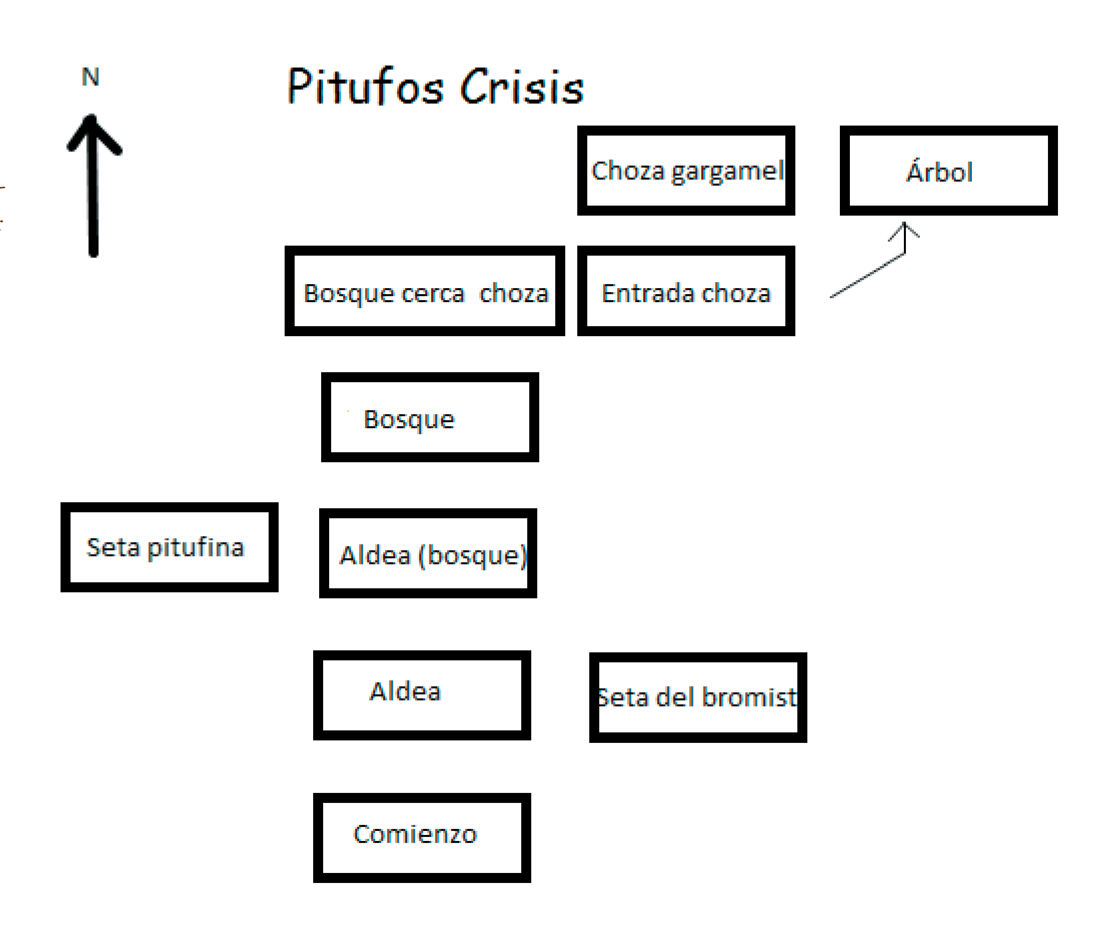
La Pitufina está agotada, cabreada y saturada con tanto pitufo a su puerta. En un lugar de colocar un sistema de turnos, ha optado por cortar por lo sano...

La historia no podría ser más sencilla: la pitufina ha decidido cerrar el grifo, ya está bien de tanto pitufar con tanto pitufo, hombre. Así, nos enfrentamos a una crisis demográfica que, según las estadísticas que obran en nuestro poder, ya amenazan con invertir la pirámide poblacional

Pitufos Crisis

Crisis demográfica en la aldea de los pitufos

Mapa de Pitufos Crisis
El mapa muestra la extensión de juego, que tal y como se muestra, se reduce a una media docena de localizaciones. Será necesario sacarles el máximo partido para resolver la aventura.



de la aldea (en fin, que no nacen pitufos nuevos, sólo hay vejetes). Si hablamos con la pitufina, se nos confirma que tenemos que convencerla para que siga procreando, lo cuál sólo podremos hacer con la ayuda, paradójicamente, de nuestro archienemigo. Y es que Gargamel no está trabajando sino en la mismísima poción que la pitufina necesita.

Solución por pistas

El desarrollo de la historia no es complicado, si bien nos enfrentaremos a varios retos...

- ¿Cómo puedo vencer al gato de Gargamel?
El gato de Gargamel se ha especializado en comerse pitufos, así que no será sencillo despistarle. Ahora sí, como todo gato, es pelín egoísta, y su ego se adueñará de él si le haces un regalo. De hecho, la curiosidad le hará perder la... cabeza.

- ¿Puedes especificar un poco más con respecto al gato?
Claro. Seguro que se pirra por cierto regalo bomberil que puedes encontrar al comienzo de la aventura.

Pitufos Crisis

Crisis demográfica en la aldea de los pitufos



- ¡Gargamel siempre me mata!
Es que tienes que tranquilizarlo. ¿Te has fijado en lo que había entre los restos del gato?

- ¡¿Pero no tengo suficiente fuerza para lanzarle el dardo!?
Lo ideal sería utilizar un aparato lanzador de dardos para dormir a Gargamel. En realidad, es un poquito de síndrome de la palabra exacta, sólo vale cargar pistola.

- Espera, ¿un aparato?
Sí, en la cima del árbol.

- ¿Árbol, qué árbol?
Hay un árbol al que puedes trepar al ladito de la casa de Gargamel.

- ¿Y ahora, cómo me llevo la poción a la Aldea?
Como bien te dice la aventura, necesitas un recipiente. Pero no lo vas a encontrar fácilmente. Registra a conciencia todas las localidades.

- Bueno, vale, pero... ¿y ahora, cómo me llevo la poción a la Aldea?
Esto es un pelín sucio: si examinas un árbol que se supone que debe estar allí porque la aldea linda con el bosque, encontrarás una cantimplora. Vuelve a la cabaña y teclea coger líquido.

- La pitufina ya está lista, ¿qué hago ahora yo?
¡Aprovecha la ocasión hombre!. Teclea "ayuda" para saber qué comando usar.

- La pitufina ya está lista, en cambio yo...
... estás fatal. Lo sé. La aventura parece querer darte una pista preguntándote que dónde dejaste la última vez tus pastillas de viagra. No le hagas ni caso, porque tú no tienes una seta donde buscarlas. Las encontrarás dentro de un sitio que atenta contra la salud de todos los pitufos.

- Bueno, vale, ¿pero dónde, exactamente?
Si rompes el cartel que, delante de la choza de Gargamel, indica "matar a los pitufos", encontrarás dentro tus pastillas de viagra. Vuelve a la seta de la pitufina, y... bueno, ya sabes.

En resumen, la aventura es moderadamente interesante, especialmente para ser una simple aventura de prueba de un parser (SuperGlús). Si quieres pasar un ratillo divertido, no dudes en descargártela, aunque también te recomiendo la presente solución por pistas para no atascarte y dejarla a medias. Puedes encontrar toda la información sobre la aventura en: http://www.wikicaad.net/Pitufos_Crisis.

Baltasar, el arquero



VOX POPULI

Los artículos sobre soluciones de aventuras siempre son necesarios y bienvenidos en el SPAC.
Gracias por la colaboración, arquero!

Jenesis

Sí... sobre todo con tal pitufada por parte de Grendel :)

Urbatain

Buena aventura, buen comentario y mejor publicidad de puertAventura :)

mapache

Hombre Baltasar muchas gracias por comentar mi aventura pitufa. La verdad es que es una de las más tramposas que tengo, como bien dices hay objetos escondidos en lugares difíciles y tiene síndrome de palabra exacta, pero en realidad la hice como prueba para probar el párser Superglús. Es una gozada leer un comentario y solución como el tuyo, ¡a ver si se anima más gente a jugar, jaja!

Grendel



Entrevista a Grendelkhan

por Pipo98

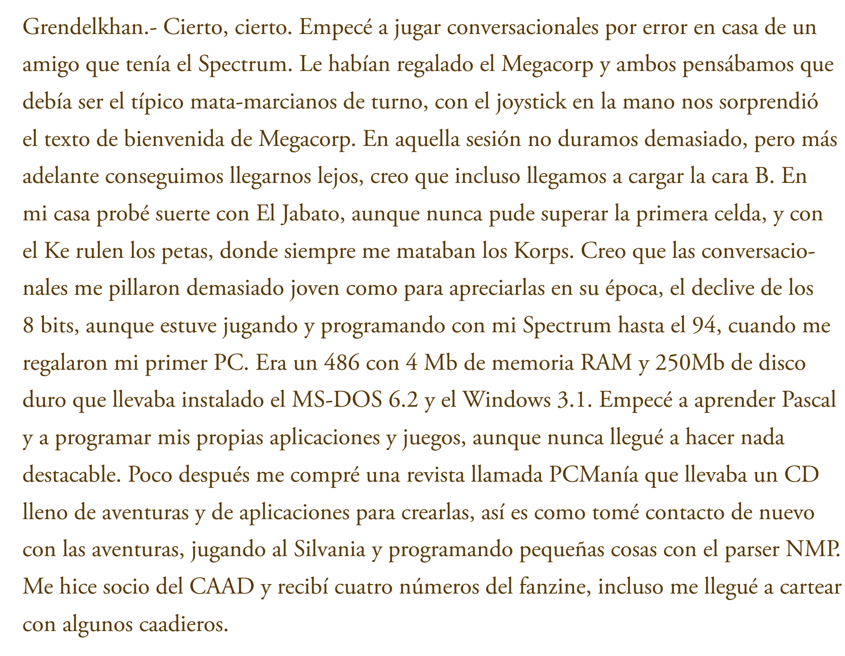


Dentro de nuestra comunidad, la comunidad del CAAD, podemos encontrar a todo tipo de gente... gente que aparece y desaparece, gente que deja un mensaje y ya nunca más se sabe de él o ella y gente que siempre está ahí y que día a día nos deleitan con su buen hacer y su pasión por el mundo de la aventura.

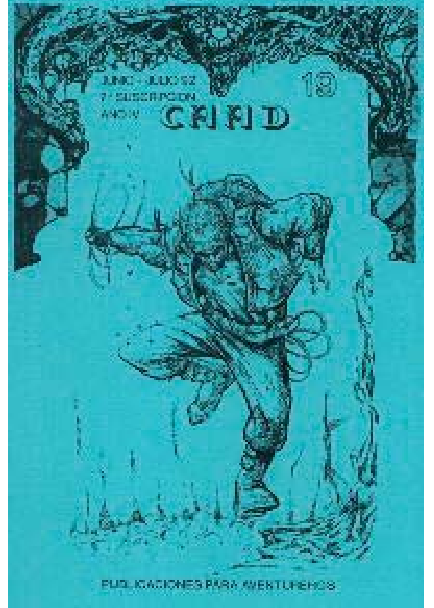
Literactiva, Spac. Serie minúscula, Ke Rulen los petas-remake, ganador de multitud de premios en Hispanos, Xcomp, Retrocomp, Brevecomp... sin ninguna duda una de las personas más activas y trabajadoras del Club de Aventuras AD...



Pipo98.-Grendel Khan, Xavi Carrascosa. Cuéntanos como fueron tus comienzos dentro del mundo de la aventura. He leído en la wiki, que todo empezó con Megacorp... ¿es eso cierto?



Grendelkhan.- Cierto, cierto. Empecé a jugar conversacionales por error en casa de un amigo que tenía el Spectrum. Le habían regalado el Megacorp y ambos pensábamos que debía ser el típico mata-marcianos de turno, con el joystick en la mano nos sorprendió el texto de bienvenida de Megacorp. En aquella sesión no duramos demasiado, pero más adelante conseguimos llegarnos lejos, creo que incluso llegamos a cargar la cara B. En mi casa probé suerte con El Jabato, aunque nunca pude superar la primera celda, y con el Ke rulen los petas, donde siempre me mataban los Korps. Creo que las conversacionales me pillaron demasiado joven como para apreciarlas en su época, el declive de los 8 bits, aunque estuve jugando y programando con mi Spectrum hasta el 94, cuando me regalaron mi primer PC. Era un 486 con 4 Mb de memoria RAM y 250Mb de disco duro que llevaba instalado el MS-DOS 6.2 y el Windows 3.1. Empecé a aprender Pascal y a programar mis propias aplicaciones y juegos, aunque nunca llegué a hacer nada destacable. Poco después me compré una revista llamada PCManía que llevaba un CD lleno de aventuras y de aplicaciones para crearlas, así es como tomé contacto de nuevo con las aventuras, jugando al Silvania y programando pequeñas cosas con el parser NMP. Me hice socio del CAAD y recibí cuatro números del fanzine, incluso me llegué a cartear con algunos caadieros.



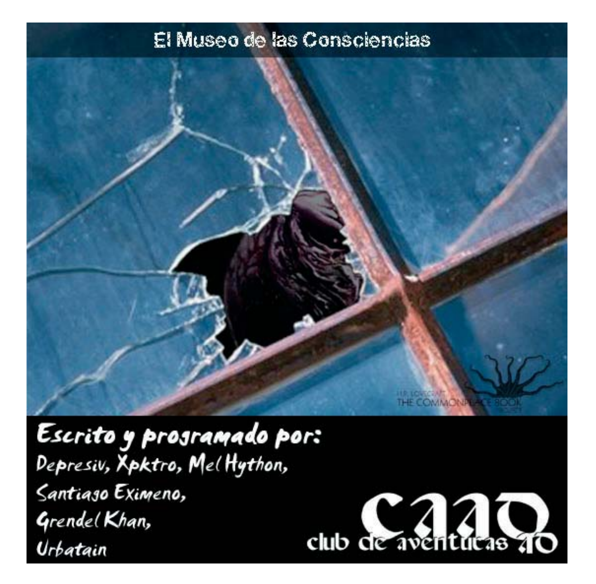
P.- Orfeo en los Infiernos fue tu primera aventura conversacional,
utilizando el parser NMP y con la colaboración de Carlos Sánchez (Uto) ¿Cómo recuerdas esa primera experiencia?¿Cómo fue el I Concurso Nacional de aventuras del CAAD?

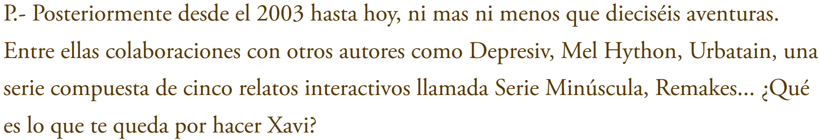
G.- Aquella fue la primera aventura que programé para el público en general, ya que para Spectrum había hecho algunas cosas antes, pero sólo para mí. Recuerdo que fue una experiencia muy divertida, pues se trataba de un experimento para probar el parser. Incluí imágenes hechas con el Paint y música con el propio programa. La aventura en sí era malísima y quedé en quinto lugar de cinco participantes. Poco más puedo añadir, yo estaba ya bastante desligado del CAAD, ya que por aquel entonces no tenía internet y el contacto con otros caadieros se limitó a un par de cartas y a los cuatro fanzines que recibí en dos años. Creo que el concurso resultó un rotundo fracaso pues no cumplió para nada con las expectativas.



Entrevista a Grendelkhan

por Pipo98




P.- Posteriormente desde el 2003 hasta hoy, ni mas ni menos que dieciséis aventuras. Entre ellas colaboraciones con otros autores como Depresiv, Mel Hython, Urbatain, una serie compuesta de cinco relatos interactivos llamada Serie Minúscula, Remakes... ¿Qué es lo que te queda por hacer Xavi?

G.- ¿Dieciséis ya? Pues yo pensaba que tenía muchas menos. De lo que me queda por hacer... pues muchas cosas, pero quiero planificar mejor mi tiempo para llevarlas a cabo, pues ya estoy cosechando demasiados vaporware y proyectos a medias, como la Serie Minúscula, que se está aletargando, o mi proyecto para la Orcoscomp. Además están las colaboraciones con otros autores, que por mi culpa se abandonan... ésa es la peor sensación que tengo, la de que he dejado a muchos caadieros tirados con proyectos abandonados, por lo que últimamente no estoy colaborando con nadie, porque temo que al final no pueda seguir debido a mi falta de tiempo.

P.- En marzo del 2008, aparece el primer número del SPAC 2.0 en PDF y papel. Se decide, además, distribuirlo a través de Lulu.com. Así el SPAC 2.0 se convierte en el primer Fanzine Aventurero en papel después de la desaparición de otros como el del CAAD o Z for Zero. ¿Porqué se moja Grendel Khan y pone en marcha toda esta maquinaria?



G.- Principalmente porque sé maquetar y porque hay otros aventureros que se mojan conmigo. La verdadera artífice del SPAC es Jenesis, gracias a ella existe tanto la web como el fanzine, y yo me limito a recopilar lo que se va publicando y hacerlo vistoso y perdurable. Perdurable en el sentido de que no se pierda la información, que es principal problema que tendríamos en caso de desastre en el CAAD, ya que la gente se descarga el PDF a su ordenador, o se lo compra a través de Lulu, con lo que dicha información no se pierde, tal como ahora sucede con los fanzines del CAAD de los noventa, que siempre estarán ahí aunque la web del CAAD desapareciera. La información en internet es volátil y nunca queda claro a quién pertenece realmente, y lamentablemente vamos hacia un futuro con sobredosis de información en tu ordenador que no te pertenece, incluidos los programas para generarla. Uf, creo que me estoy dejando llevar por la conspiranoia.

P.- A día de hoy, contando con la actual escena aventurera ¿Qué futuro tiene nuestro querido fanzine SPAC 2.0?

G.- De momento las cosas seguirán como están, al menos por mi parte. Lo que sí cambia es la disciplina de sacar un SPAC cada dos meses aunque no haya información suficiente. Es mejor esperar tres meses para maquetar un SPAC realmente útil y lleno de información. Esto se debe a que ha habido meses en que he tenido la sensación de que han pasado más cosas en el SPAC que en el CAAD, a tenor del grosor del mismo, lleno de artículos de los blogs personales de los aventureros. También está pendiente la migración a Scribus y liberar los archivos fuente al CAAD para que cualquier se pueda maquetar su propio artículo y enviarlo al SPAC, pero esto es aún complicado.

Entrevista a Grendelkhan

por Pipo98





Obras de Grendelkhan

1997	Orfeo en los Infiernos
2003	La casa del Olvido
	La Aventura Rural
2004	Lágrimas de Aznarillo
	Pitufos Crisis
	Orfeo en los Infiernos Remake
2005	La Musa
2006	Wiz Lair: La guarida del hechicero
2007	Diana v925
	El Museo de las Consciencias
2008	Pesadilla Voraz
	Konix
	Los sonidos absolutos
	No es culpa tuya María
	Las brumas de Zyrcan
2009	El ascenso de Kunelar
	Ke rulen los petas Remake

P.- En estos momentos estás llevando y eres el responsable de Literactiva, de este modo, estás enfocando al relato interactivo desde otro punto de vista más personal. ¿Nos podrías contar tus sensaciones con este trabajo?

G.- Creo que con Literactiva estamos ampliando el campo de la narrativa interactiva, y yo mismo me estoy sorprendiendo con la cantidad de cosas que hay en la red además de las clásicas aventuras conversacionales. Sin embargo, el principal objetivo es el de acercar la ficción interactiva a todo el mundo tan sólo haciendo un click. Mi sensación por ahora es que el proyecto podría dar más de sí, pero eso requiere más trabajo por mi parte, escribir más artículos, hacer más reseñas, estar al día de las últimas noticias, etc., pero entonces dejaría de ser divertido, y la regla principal es que hagas lo que hagas tiene que ser divertido. Así que Literactiva camina despacio, sí, pero camina al fin y al cabo.

P.- Después de la Retrocomp se ha abierto dentro de la comunidad la discusión del estancamiento de una gran parte de esta en la Retroaventura. Dinos que opinas de esto y descríbenos como tendría que ser la aventura en nuestros días.

G.- Creo que en el CAAD hay una deriva hacia la retrocomputación debido a que la mayor parte de los miembros venimos del Spectrum. En eso mi opinión no ha variado un ápice, y sé que hay gente que opina que ésto no es malo. Para mí sí que lo es si hay un exceso, pues no supone ningún avance significativo para el mundo de la aventura. Siempre puede haber excepciones, como por ejemplo las aventuras del Dr. Van Halen.

P.- Sueles estar siempre en todas las quedadas que realizan los miembros del CAAD anualmente, ¿Qué te pareció la última quedada 2009 en Madrid?

G.- Que somos gente muy tímida y que salgo fatal en las fotos. Me gusta mucho ir a las quedadas, así le pones rostro a los nicks. A ver cuando se hace una en Barcelona, jeje.

P.- Seguro que Xavi Carrascosa y su mente inquieta ya están preparando un montón de proyectos aventureros... ¿Qué nos puedes adelantar?

G.- No puedo adelantar mucho pues últimamente la cosa está muy parada, tengo otros proyectos que me absorben el tiempo, pero sí que diré que la próxima aventura que haga será para la Orcoscomp y que está ambientada en la desaparecida Unión Soviética. También está en proyecto la versión de tu aventura "El Ascensor" programada en Inform 7, una de las aventuras que más me gustó del año pasado.

P.- Bueno Grendel Khan, espero no haber robado mucho de tu tiempo. Sería muy fácil cerrar esta entrevista diciendo lo majo y lo currelas que eres dentro de nuestro mundo aventurero... pero... si no te importa quiero que cierres tú esta entrevista... este es tu momento... ¡Expláyate!

G.- ¡Saludos para todos y larga vida al CAAD! ¡Klaatu varada nikto!

pipo98

Diálogo no-interactivo

por Planseldon



- Soy un autor de literatura no-lineal.
- Caramba, le felicito. ¿Y eso qué es?
- Escribo obras literarias no-estáticas.
- ¿Hace usted literatura o bicicletas?
- ¡Menos guasa! Se llama Literatura Interactva. Obras literarias donde el lector no es un mero receptor pasivo de información, sino que interactúa en la narración, en cierto sentido pasa a formar parte del proceso creativo.
- ¿Eso es un libro de Elige tu propia aventura?
- Bueno, esos libros son un tipo de Ficción Interactiva, pero no es exactamente lo que yo hago. Para empezar mis obras se presentan en formato informático, deben ser experimentadas en un ordenador.
- Ya.
- Y en segundo lugar el lector tiene una libertad mucho mayor que en los libro-juegos, pues en estos se trataba simplemente de elegir entre diversas opciones, mientras que en mi obra la libertad de lector es mucho mayor, ¡de hecho cuando el lector interactúa puede escribir lo que se le pase por la cabeza!
- Eso es imposible. Para hacer eso tendrían que existir ordenadores capaces de comprender y razonar como humanos y, que yo sepa, estamos muy lejos de eso.
- Ya, bueno, quizás he exagerado un poco. Digamos que el tipo de literatura que escribo ofrece un número de opciones mucho mayor que la de los libro-juegos, y por ello mismo, una sensación de libertad mucho mayor.
- Pues no me acabo de enterar. ¿No me podría poner un ejemplo?
- Mire, lo mejor es que lo experimente usted mismo y así verá de qué se trata: aquí, por ejemplo.

(Unos minutos más tarde...)

- Oiga, pero esto es una aventura conversacional.
- ¡No pronuncie ese nombre, insensato!
- ¿Por qué? ¿Si toda la vida se ha llamado así?
- Las aventuras conversacionales son una cosa del pasado. No tienen nada que ver con la Literatura Interactiva. Eran un ejercicio masoquista en el que la palabra importaba un pito, una mera yuxtaposición de puzlzes, laberintos y demás instrumentos de autoflagelación masoquista. ¡Nosotros hacemos obras literarias! Aquello eran sólo juegos. Para que entienda a lo que me refiero, imagine uno de esos antiguos engendros desprovisto de puzzles y laberintos y escrito con una prosa exquisita... eso es un verdadero relato interactivo.
- Me parece que usted está confundiendo los géneros: la literatura y las aventuras conversacionales. Es como si ahora un cineasta se empeñase en que lo que el hace no es cine sino "Literatura motiva", y pretendiese que todo guión que no incluyese descripciones literarias similares a las de las novelas, no debiese ser tenido en cuenta. Usted piensa que los puzzles, los laberintos y todo lo demás es lo secundario en el género, mientras que yo opino lo contrario: eso es lo constitutivo del mismo. Si dejamos el elemento "puzzle" aparte, entonces sí que encontraremos un verdadero engendro, un aborto de relato literario que mejor hubiese sido presentarlo como literatura "estática", porque su presentación

Diálogo no-interactivo

por Planseldon

como "literatura interactiva", no aporta realmente nada.
- Vive usted en el pasado, con esa mentalidad nunca lograremos crear algo verdaderamente artístico.
- Lo que es artístico y lo que deja de serlo es algo que no me interesa en lo más mínimo y cada vez que entro en un museo de arte contemporáneo me interesa aún menos. Lo que a mi me preocupa es si la experiencia de jugar (o leer, si lo prefiere usted) una de sus obras me sumerge realmente en un mundo de ficción, y le aseguro que para eso, el género tiene recursos mucho más poderosos que lo que usted entiende por "literatura", y los puzzles y los laberintos, son parte de esos recursos. Cuando leo una novela, el único recurso que tiene el autor para sumergirme en el mundo que ha creado es la palabra, precisamente porque no hay interacción. Cuando juego una aventura conversacional, la palabra es importante, pero si sólo nos apoyamos en ella, estaremos limitando enormemente las posibilidades del género. Pienso, por ejemplo, en dos de las últimas obras aparecidas: Asalto y Castigo y Planet Death, ambas muy alejadas del concepto de "literatura" tradicional, ambas totalmente respetuosas con las reglas de la aventura tradicional, y ambas con un poder de evocación muy superior al de otras obras pretendidamente más literarias, tan solo porque su estilo era más pretencioso.
- Es usted imposible. ¿No comprende que pensando así nunca saldremos del pasado y el género está avocado a la extinción? Pues si esto es lo que interesa a la gente, renuncio; prefiero dedicar mis esfuerzos a la literatura no-no-estática, y que esto se hunda. ¡Está usted dando al género el golpe de gracia!
- ¿No me diga? En ese caso, nos vemos en el tanatorio.

Planseldon,
es archivero en la wikiCAAD

Vox Populi

Jenesis
El eterno duelo entre los conservadores y los reformistas.
Yo creo que todo tiene su encanto y su sitio dentro del mundo conversacional. :)
Da lo mismo que sea un rosario de puzzles, que una obra simulicionista, que una obra literaria, todo tiene su público y nada de ello ejerce una mala influencia en el resto de géneros.

Se trata de evitar que el género conversacional no se detenga, porque mientras alguien use un parser, sea para lo que sea, el género no desaparecerá.

¡Larga vida a las conversacionales y a sus múltiples facetas!

mastodon
Un artículo realmente divertido. Supongo que dejas intencionadamente en el aire tu propio papel en este peculiar diálogo (¿el señor literario, el señor interactivo, ambos, ninguno?).

Diálogo no-interactivo

por Planseldon

Para mí no tiene nada de malo "literalizar" el medio, hacer obras con menos puzzles y más texto, historia, etc. Lo que percibo en esa corriente y me preocupa es esa especie de complejo de inferioridad sobre el hecho lúdico en sí, una especie de "me averguenzo de hacer jueguecillos por que son cosa de niños" así que ahora los voy a llamar literatura y voy a hacer que parezcan literatura. Eso nos lleva a lo que nos viene pasando con el cine desde hace años. De tanto hacer adaptaciones literarias han conseguido, merced a la mayor influencia del marketing holliwoodiense, que los propios escritores se rindan a esa imposición y escriban las novelas pensando en hacer una película, con lo que de un plumazo han mandado a tomar por saco todos los recursos que hacen que la literatura sea diferente al cine. El resultado lo tenemos en las listas de bestseller de todas las librerías. ¿Queremos eso en la FI respecto a la literatura?

El Clérigo Urbatain
JAJAJA, muy gracioso, muy bueno.
Suscribo punto por punto lo dicho por Mastodon. Y recalco que el proceso de fortalecerse en las conveciones del género para crear una obra de IF moderna, ya ha sido ampliamente experimentado en la escena anglo-americana. Aquí tampoco nos hemos quedado atrás y podemos encontrar ejemplos de laberintos modernizados y puzzles puestos al día y reafirmando la historia, no entorpeciendo.
Por otro lado hay que tener en cuenta que el término Ficción Interactiva proviene de la herencia dejada por infocom, y que ese término no deja de ser un eslogan publicitario, al igual que en su día lo fue "aventuras conversacionales", pues Samudio quería explotar el efecto Eliza, y crear sus aventuras como un diálogo entre computadora y jugador, con todo lo atractivo que ello pueda tener. Esto es, en un principio, IF y AC representan el mismo medio. Y al final, IF no representa exclusivamente una tendencia literaturizadora antipuzzle del medio.

Y por último quiero romper una lanza en pos de "jugar" como una palabra seria de elevada alcurnia. Últimamente ronda una tendencia en el mundo de los juegos independientes donde se considera la palabra "juego" como algo superior a "leer" o "ver", en el sentido que implica una interacción y consumo de arte de una manera más profunda y completa que con el arte convencional no interactivo. Cualquiera más culto que yo, nos puede iluminar sobre la raíz del término "jugar" en lenguas muertas, y comprobaréis que desde sus inicios, es un concepto mágico.

Yo juego, formo parte de un tipo de arte superior; y junto con todos vosotros, somos pioneros en ello. Cuando dentro de 50 años haya museos sobre juegos, respeto y un mercado vibrante con mucho dinero de por medio, podréis levantar la cabeza y decir orgullosos: "¡eh! Yo estuve allí, y estuve desde el principio, lo he visto nacer, y lo he visto crecer mucho antes de que tú te dedicases a esto para ganar dinero". (lo siento Eximeno, por la parrafada de guetto, estoy orgulloso de ser jugador ;))

Es evidente que el artículo es una crítica a Literactiva (www.literactiva.es). Yo no soy editor de Literactiva, pero comprendo porqué prefieren la palabra leer a jugar, y la palabra literatura a la palabra juego. Sencillamente tienen un público objetivo al cual la palabra

"juego" puede asustar. Si tu tienes un cliente que te pide caviar, no le vas a decir que le vendes "vainas inseminadas de esturión". O si te pide paté de pato, no le vas a vender hígado aplastado de pato. No, le vendes una imagen y le cobras por ello.

Aventuras, arte, obras, juegos, es lo mismo, pero hay que saber vender el artículo a cada sector de la población con las palabras adecuadas.

Para terminar, desconfío de un personaje que se cierra a un tipo de arte o juego, sobre todo cuando en los museos de arte contemporáneo se mezcla de forma muy alegre el arte convencional con el juego y lo interactivo. Por lo demás, genial diálogo.

Planseldon
En efecto, es una sátira contra Literactiva, aunque espero que se tome con buen humor. A pesar de todo creo que Literactiva es un excelente escaparate y uno de los proyectos más interesantes con los que cuenta el mundillo en la actualidad.

mastodon
Me lo he vuelto a leer. Creo que no hay dudas de tu papel en el diálogo... :)

Planseldon
Más bien quería hacer una sátira de los esfuerzos, que por otra parte considero legítimos y muy interesantes, de convertir el género en algo serio y "literario". No estoy en contra de la buena prosa, ni mucho menos de las aventuras de fondo más profundo que el típico laberinto con tesoros, pero quería llamar la atención de que no se deben perder de vista los elementos fundamentales del género. Utilizarlo con sabiduría en nuevas historias de fondo más rico (si se prefiere más literario), creo que es lo que da madurez al género. Renunciar a los elementos puzzle, estancia, psi, etc, en favor de una supuesta "seriedad literaria", lo único que hace es limitar la experiencia y acercarnos a los relatos de "elige tu propia aventura" o "hipertexto", que en mi opinión ofrecen una experiencia evocadora mucho menor (a pesar de que aparentemente su literatura sea más próxima a la de las novelas de toda la vida).

mastodon
A mí lo que me chirría es que se una indefectiblemente "serio" con "literario". Como dije antes, no consiste en avergonzarse de hacer juegos y prostituir el medio la literatura, más bien en conseguir que el elemento juego pueda ser considerado arte. Para mí juegos como Trinity son arte, y son auténticos festivales de puzzles. Y Trínity te cuenta una historia, y es una historia con bastante fondo. Lo que ocurre es que utiliza el elemento interactivo para contártela. En definitiva, utiliza los recursos del medio para contártela. Lo verdaderamente artístico de juegos como este es que tienes que darte cuenta de qué ocurre a través de la experimentación, de manipular el entorno, y de atar cabos en función de las experiencias a las que te va sometiendo el juego (algunos las llaman puzzles).

Diálogo no-interactivo

por Planseldon

Radwulf
En cualquier caso, las dos formas de ver las aventuras pueden tener sus adeptos, y pueden coexistir, y también cualquier punto entre los dos extremos. Yo creo que Planet y Asalto son, precisamente, las dos aventuras más interesantes de esta última Retrocomp... Me gsutaba mucho Asalto y ahora que llevo avanzada Planet, la verdad es que es una caña tb. Y me animé a jugar "Violet" también, un poco.. no está mal. Y "Everybody dies", después de leer el comentario la jugué también y me encanta... Con respecto a "Planet", creo que responde bastante bien a lo que era una aventura "clásica" pero en "Asalto" se han suprimido puzzles (tiene muy pocos) para lograr ambiente, así que tal vez quede un poco entre las dos cosas, aunque el texto no sea super rico... no sé..

En cualquier caso, muy interesante el ensayo. ¿Os recuerda a los diálogos para besugos de Armando Matías Guiu?

Planseldon
Evidentemente. Crecí leyendo esos diálogos en las revistas de Bruguera... ;D

mastodon
Ejem. Es lo primero que me vino a la cabeza pero pensé: Igual si no los conoce se ofende por aquello de besugo :)

Jarel
Interesante. Como también ha mencionado Mastodon parece que decir "hago juegos" es vergonzoso, y en cambio "hago literatura interactiva" es elevado y culto.

En fin, yo hago "literatura interactiva con retos" XD

Eliuk Blau
Jajajaja! Esto me ha divertido un montón... Genial, Planseldon!
Yo quedo fuera... yo hago librerías. xD

Incanus
Yo hace ya mucho que sigo mi camino medio de relatos más-relato-que-juego: con elementos interactivos y puzzles (siempre hay puzzles) pero para configurar un relato.

O sea, en mis juegos/relatos/lo que guste ;-) el puzzle es un medio para hacer avanzar un relato. De hecho, no me veo escribiendo/programando un relato para "justificar" un puzzle interesante. En cambio, prefiero que el puzzle contribuya a hacer el relato interesante.

Que lo consiga o no y en que medida o proporción, ya queda en manos del lector.

Yo me conformo con crear y disfurtar creando. Sí alguien más lo disfruta a su manera... mejor que mejor.

Diálogo no-interactivo

por Planseldon

Jenesis
Yo creo que si una persona piensa que lo que hace poco tiene que ver con las aventuras conversacionales tal como se conocieron en un principio, hace bien en no llamarlas del mismo modo.

¿Qué tiene que ver "La hija del relojero" con las aventuras de Van Halen?

¿Qué tiene de "aventura" la primera?

¿Por qué no se le puede considerar "literatura"?

Según la RAE literatura es el arte que emplea como medio de expresión una lengua.
Según la RAE arte es la manifestación de la actividad humana mediante la cual se expresa una visión personal y desinteresada que interpreta lo real o imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros.

Y ahora ¿quién puede decir que una conversacional no se puede ser del género "literatura interactiva"?

Yo no hago literatura interactiva, que más quisiera, pero eso no quiere decir que nadie pueda, o que no tenga sentido llamar así a algo. Tampoco creo que nadie utilice ese termino por vergüenza o complejo, simplemente es que ahora se puede escribir realmente en las conversacionales, antes eso era algo impensable.

La venganza de Yan

...o las aventuras de un chino en China

La venganza de Yan es la última obra de Jarel. Como siempre, este trabajo presenta una altísima calidad, a la vez que una elevada dificultad, marca de los trabajos de este autor. La trama nos sitúa en oriente, cuando un soldado del emperador vuelve a su aldea para encontrarla devastada. Tras clamar venganza, se pondrá sobre la pista del autor de la matanza, el diablo blanco.

En este pequeño artículo iré comentando el recorrido de la aventura, junto con mis impresiones. Obviamente, el artículo contiene algunos spoilers, si bien, nunca soluciones explícitas.



La aldea arrasada.

Yan se encuentra con su aldea arrasada nada más comenzar la historia. Clamará venganza, y empezará nuestra aventura.

En La venganza de Yan, tomamos el papel de Yan, oficial del ejército del emperador. Yan vuelve a su adea, en la isla que le vió nacer (Daramara), para encontrarse con que toda ella ha sido arrasada. Yan promete venganza, y se pone en camino para lograrlo, primero dentro de su propia isla.

El puerto de la isla.

Yan tendrá que, eventualmente, partir de la isla para buscar al asesino de su pueblo.



Lo primero que llama la atención de la aventura es el cuidado en la multimeda. No es que la literatura esté mal, pero lo cierto es que no destaca en nada especial, mientras que los gráficos y el sonido, marca de este autor, son los que realmente nos introducen en la historia. Empezando por la música, que enseguida marca el ambiente de desespero y furia del protagonista, hasta por los gráficos, que aparecen desde el principio de la historia, incluso con algunos efectos, como las salpicaduras de sangre que cubren parcialmente el título.

La música, en cualquier caso, es de destacar. Ignoro si es compuesta por el autor, aunque sospecho que sí, y acompaña perfectamente al protagonista. Los conocimientos del autor sobre música son evidentemente un atractivo extra para la historia que se presenta.
La epopeya de Yan

Como decíamos, la primera tarea será informarse con la persona más anciana, y más sabia, de la isla. Esta persona vive hacia el este, y pronto te enfrentarás a los primeros problemas de supervivencia. Es de notar que hay, ya desde el principio, varios elementos, como si dijéramos, opcionales, es decir, que puedes tomar y utilizar, o investigar o no.

Pronto sabremos todo lo que la anciana sabe, y nos dirigiemos de vuelta al puerto para tomar una embarcación que esperamos nos acerque al autor de todo esto. Baste saber que se trata de un demonio, un demonio blanco, quien, tras pedir un tributo imposible, arrasó con todo. Según parece, otro demonio, en este caso rojo, puede decirnos el paradero del primero. Desde luego, las cosas no se presentan fáciles a priori.

La venganza de Yan

...o las aventuras de un chino en China



El viaje de Yan

Comienza el viaje de Yan, en busca del demonio blanco.

De vuelta al puerto, tomamos nuestra barca y emprendemos el periplo por oriente. Oriente próximo, esperemos. Pronto, tras investigar un poco en Pikimara, (aunque puedes hacerlo de una manera sui géneris, literalmente desesperándote), iremos a parar al islote del demonio rojo. Este demonio es muy curioso, y ciertamente no le impresionamos en absoluto. Tendremos que convencerle para que nos ayude, y eso no lo conseguiremos más que mediante la amenaza directa. Vamos, por muerte violenta, aunque al demonio en sí no podremos ni tocarle. Tras violentarlo unas cuantas veces, nos acbará dando toda la información que queramos... De hecho, conseguiremos que nos guíe hasta allí. Descubriremos que en el futuro se convertirá en un inseparable, y valioso, compañero.

Desgraciadamente, al poco de divisar nuestro objetivo, una tormenta se cebará con nuestra barca. Seremos rescatados, pero acabremos en otra isla distinta a la que pretendíamos. Allí descubriremos una historia similar a la de nuestra isla, arrasada, tras el paso del demonio blanco, y la exigencia de un tributo imposible. Aún a pesar de nuestros denodados esfuerzos, no podremos convencerles del error de menospreciar la amenaza. así que lo mejor será dormir un poco. Enseguida descubriremos que no estamos solos, y acabaremos muertos si no somos unos groseros.

Las cosas no tardarán en cambiar en esta Aldea, gracias a tu colaboración, colorante, y cierto cornudo amigo tuyo, y pronto podrás abandonar la isla, para ver a un tal Saku que conoce los secretos del demonio blanco, el asesino de tu aldea.

Ciertos avatares del viaje harán que des con tus huesos en un pantano, perseguido por secuaces del demonio blanco, que se han enterado de tus tejemanejes y quieren acabar contigo. Esta secuencia encierra uno de estos momentos arcade que son también bastante típicos en los juegos de Jarel. Por supuesto, no se trata de hacer las cosas muy rápido, pero sí de realizar secuencias de acciones sin perder un solo turno. Sólo es necesario hacer lo mismo que harías si te persiguiera un demonio blanco disparándote rayos de energía: correr en zigzag.

Al poco tiempo, acabaremos dando con un grandullón que nos ayudará con los moscones, y saldrá corriendo rápidamente al nombrarle a Saku. Utilizando nuestro lado Cherokee, conseguiremos seguirle la pista, y encontrarmos a Saku, convertido en vegetal. Lo cierto es que Sahaya tiene un alter ego, alguien bsatante más débl que él, y que podría ser la clave para su derrota.

Torikán

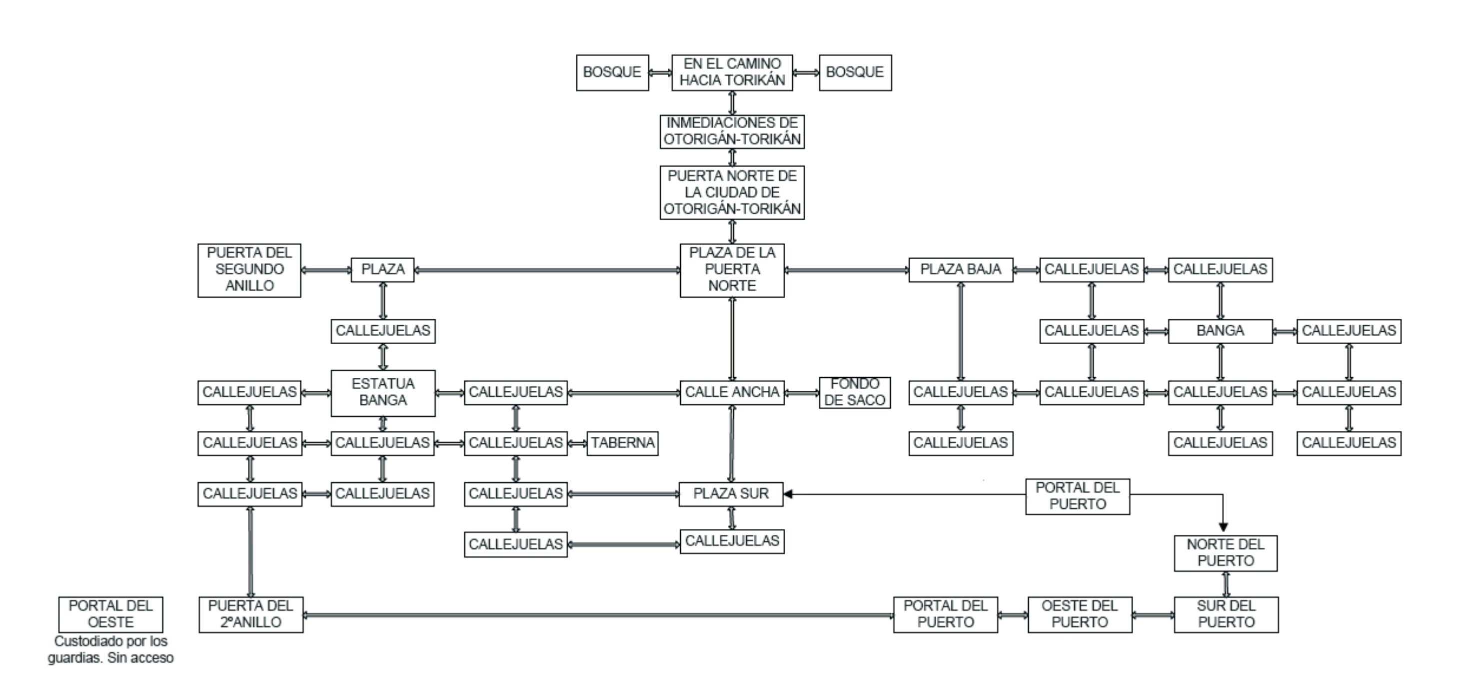
Lo cierto es que muy cerca, podremos llegar a una ciudad, en la que podremos embarcar de nuevo. Claro que resulta que esa ciudad es enemiga de tu pueblo, por lo que poca colaboración puedes esperar. También es cierto que está llena de callejones, y es muy fácil perderse, por lo que un pequeño mapa nunca viene nada mal. En cualquier caso, primero hay que entrar en la ciudad, y un grupo de monjes parece la mejor excusa. Atraer a uno y quitarle la ropa será lo mejor. Asi, disfrazados, podremos entrar sin levantar sopechas en Torikán.

Si avanzamos hacie el sur, encontraremos el puerto, donde registrando bien los arededores, encontraremos algún aparejo, que podremos utilizar para robar cierta bolsa a través de cierto ventanuco que da al bar, al norte y al este de la plaza sur. Con el contenido de esta bolsa, podremos robar un barco y hacernos a la mar. En esta ciudad se unen varios personajes y tramas extrañas, como el mendigo, del que no he podido deducir cuál es su función, si tiene alguna. La trama del traidor confabulando en el bar no se desarrolla, tampoco, sino que se toca de refilón.

Tras mucho navegar, recalaremos en una isla para reavituallarnos. Sin demasiadas virguerías, acabaremos en un barco pirata. Mejor que, para lo que sigue, te hayas hecho con una flauta en la playa, si no, estás listo. Si estás pensando que mejor volver a tu barco: olvídalo, algún pez se lo habrá zampado.

Mapa de Torikán
La ciudad contiene un conglomerado de pasadizos y callejuelas muy enrevesados. Este mapa, hecho por Jhames aunque con alguna modificación, es todo lo que necesitas.

MAPA DE LA CIUDAD
OTORIGÁN - TORIKÁN



La venganza de Yan

...o las aventuras de un chino en China



VOX POPULI

Realmente dan ganas de jugarla.

Jenesis

Me ha gustado el artículo, está entre artículo de opinión y solución novelada, y esto último introduce el contexto de la historia que faltaría a quien no la ha jugado. Por cierto, el demonio del final no es el propio Sahaya, sino su demonio de confianza.

Jarel



Ya en el barco, descubriremos que al capitán no le caen demasiado bien lo soldados del emperador, por razones muy parecidas a las tuyas: un grupo de soldados mató a sus seres queridos. La cosa no pinta bien, aunque menos mal que tienes la flauta para entretenerte tocando. Por cierto, Daharu está aquí, aunque descornado.

Una vez liberado, puedes coger todo lo que hay en la sala, y salir de la misma, no olvidando cerrar la puerta (muy importante). Desde allí, a popa encontrarás el camarote del capitán, con un armario interesante, y la sala de mapas, donde está el cuerno de Daharu. Una vez retornado el cuerno, Daharu te ayudará a salir de allí.

Un vez fuera del barco pirata (otra trama que tocamos tangencialmente, y dejamos atrás), debemos decir a Daharu que nos lleve a tu isla, Daramara. Al fin y al cabo, ¿quien lleva tanto tiempo en la isla que conoce su leyenda mjor que nadie?¿Quien sabe, o recuerda, quien es el demonio blanco? Exacto...

Pronto Daharu y Sahaya seenzarzarán en una pelea. Lo cierto es que sabes de sobra que Daharu no puede vencer, puesto que es un demonio menor. Si entras en la cueva, digamos que bien hasta el fondo, descubrirás la otra personalidad del demonio blanco, la que se puede vencder fácilmente. Desgraciadamente, las artes del demonio hacen que este alter-ego esté defendido por un cubo de un material que no puedes penetrar. Por otra parte, la batalla está haciendo arder varios arbustos, aunque no podrás pasar por la zona húmeda de la cueva sin que se apague. Un último puzle muy ingenioso, y no excesivamente difícil, que hará las delicias de todos, antes de sentarte cómodamente a ver el final de la aventura de Yan. En cualquier caso, es un final, que, sin duda, te impactará y te llenará de satisfacción como recompensa de habre terminado esta gran aventura.
P.-S.

La última aventura de Jarel, como siempre, no nos dejará indiferentes. Pese a la elevada dificultad, la elevada ambientación, y el cuidado de la historia nos harán engancharnos al juego.

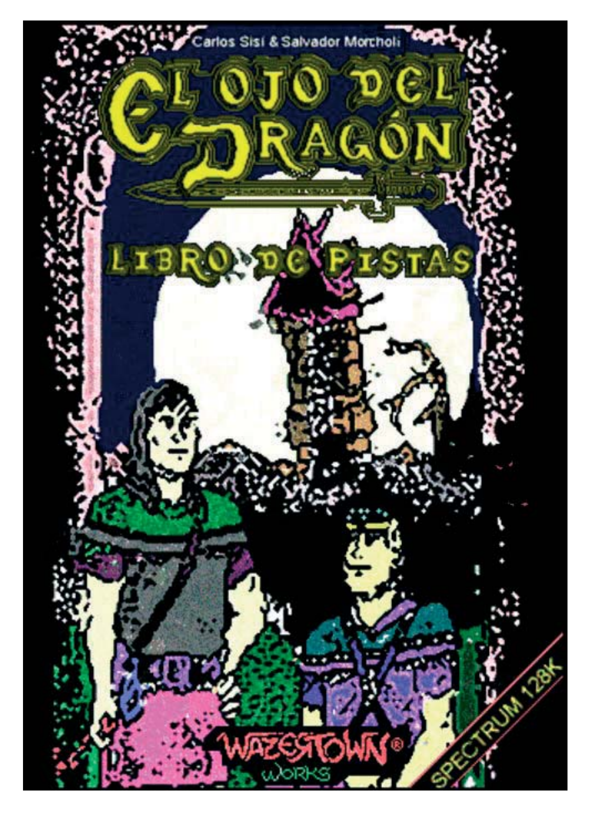
Lo cierto es que todas las subtramas que se tocan en el juego son muy interesantes, y dan algo más que una excusa para que la historia se complique. Entretejidas muy inteligentemente, y con unos muy bien escogidos toques de humor, la historia nos irá llevando por el periplo vital de Yan, hasta el final de la aventura.

Imprescindible.

Baltasar,
el arquero

Resolviendo "El Ojo del Dragón"

Libro de pistas



Como veo que nadie ha respondido a mi llamamiento sobre esta vieja aventura de Wazertown Works largo tiempo perdida, deduzco que, o bien nadie la ha completado, o bien si alguien lo hizo en su día, ya se le ha olvidado cómo se hacía, así que me animo a publicar aquí las notas que he ido tomando y los mapas que he hecho de la aventura, por si alguien se anima así a jugarla, que le sirva como ayuda, a ver si puede llegar un poco más lejos. En el punto en donde yo la he dejado, he logrado completar el 64% de la aventura.

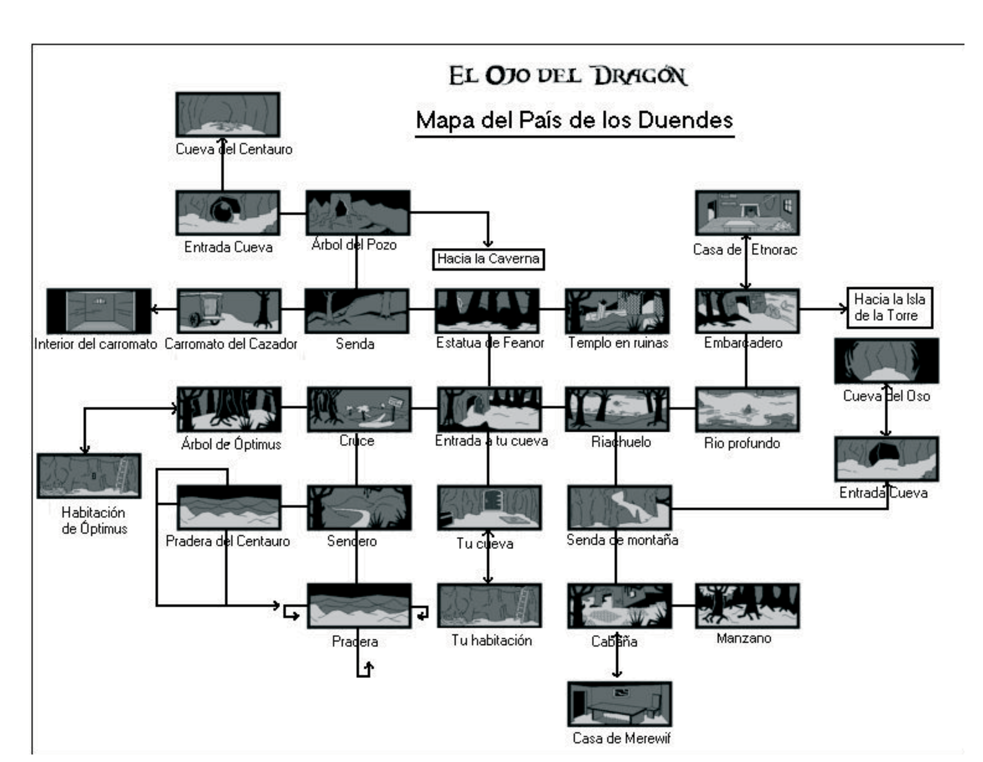
Pistas- El Ojo del Dragón

Orientaciones generales:

Algunas acciones que puede hacer Optimus: seguirte (decir a Optimus "sigueme"): darle cosas y pedírselas (dar a Optimus tal cosa / decir a Optimus "dame tal cosa" Para ver lo que lleva: Decir a Optimus "Inventario"). Cogerte en brazos (decir a Optimus "cogeme") y cuando te tiene cogido puedes ordenarle ir a otro sitio (decir a Optimus "norte").

En algunas localidades con agua puedes pescar, con lo que conseguirás arenques para comer. Solo puede haber un arenque en el juego, así que hay que tener cuidado, porque si a Optimus le da por pescar, lo cogerá él, y por mucho que intentes tú pescar, no encontrarás otro (aunque siempre puedes pedir a Optimus que te de el que él ha pescado). Cada vez que te comas un arenque podrás pescar otro nuevo. Lo mejor es pescar y comer cinco o seis seguidos para olvidarte del tema un buen rato, aunque hay que tener cuidado porque si comes demasiados puedes morir de indigestión. (Conviene usar el Ram save).

El País de los Duendes



El cartel en el camino está en un sistema de escritura que no conoces, si pides a Optimus que lo lea sabrás que lo que dice es "Pradera de los centauros".

Ve al desierto y busca al centauro. Si te quedas un rato observándole verás que en una de sus carreras tropieza y queda herido. Examínalo, examina su pata, y sácale la espina. Te pedirá una poción. Ve a su cueva y tráesela. Conseguirás un arco y una flecha.

Baja a la casa de Optimus pulsando el resorte que descubres entre las enredaderas de su árbol. Si examinas la paja de su jergón encontrarás un osito.

Con el osito ve a la cueva del osezno y déjalo allí. Éste dejará de jugar con la bola de cristal, y así puedes cogerla. A veces cuando llegas hay

Resolviendo "El Ojo del Dragón"

Libro de pistas

dos bolas, una estropeada y otra buena. En ese caso coge la bola rota y déjala fuera de la cueva, vuelve a entrar y coge la bola de cristal, siempre después de haber dejado el osito. Si frotas la bola tendrás una fuente de luz con la que puedes bajar a las cavernas por el tronco del viejo árbol.

En la casa de Etnorac encuentras una moneda de oro en el caldero y un gorro de elfo entre la ropa. La moneda te será útil en la caverna. Es importante entrar cuando Etnorac está ausente, pues si te encuentra dentro se enfada y ya no te lleva a la isla.
La bruja Merewif te ofrece una taza de té. Si la bebes mueres, así que dile "no quiero el té". Ella se sorprenderá de tu astucia y te ofrece una poción de invisibilidad si le traes unas hierbas. Estas las puedes encontrar en la isla de la arpía.

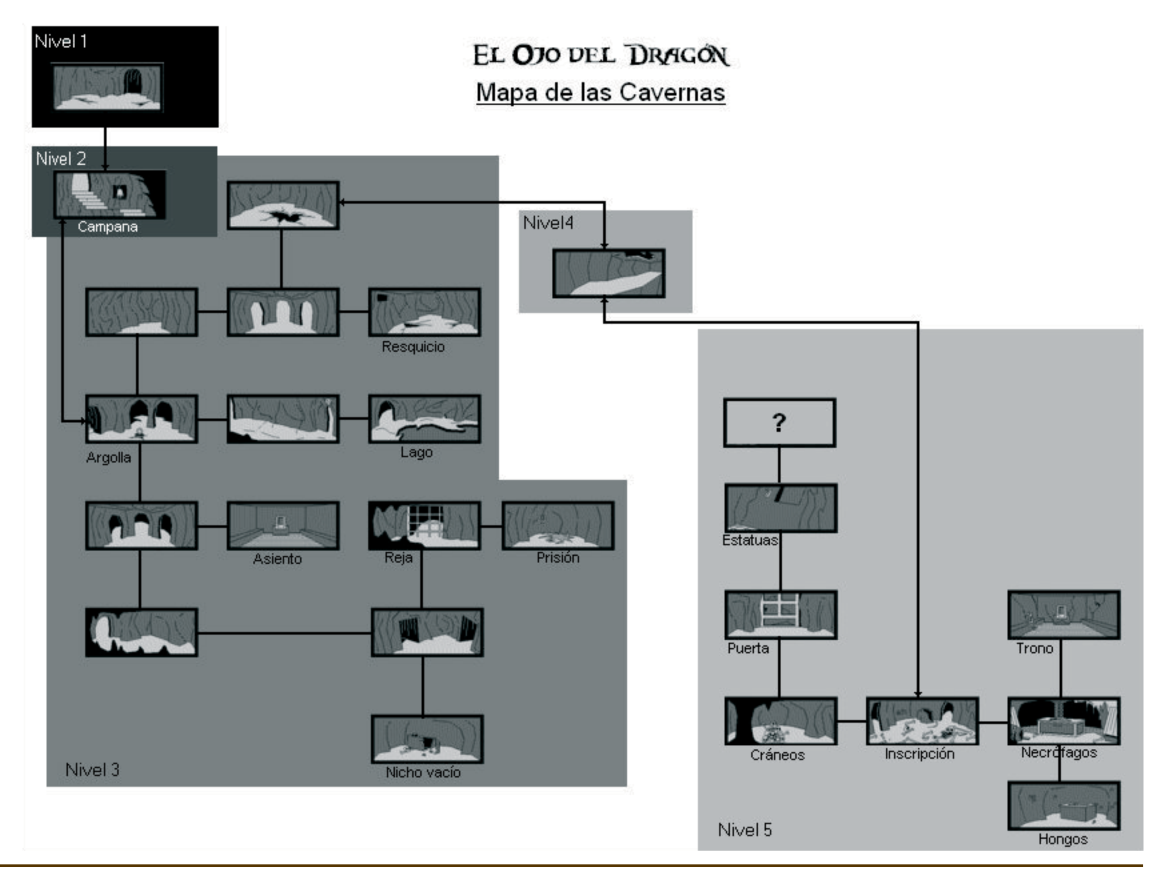
Si te atrapa el cazador examina el suelo del carromato. Verás que hay una tabla suelta. Puedes romperla y salir por el hueco.

La Caverna de los Trasgos

Al bajar a las cavernas, si llevas a Optimus, puedes pedirle que tire él de la argolla, con lo que aparece un agujero donde encuentras una corona. Si la registras encuentras en ella un diamante.

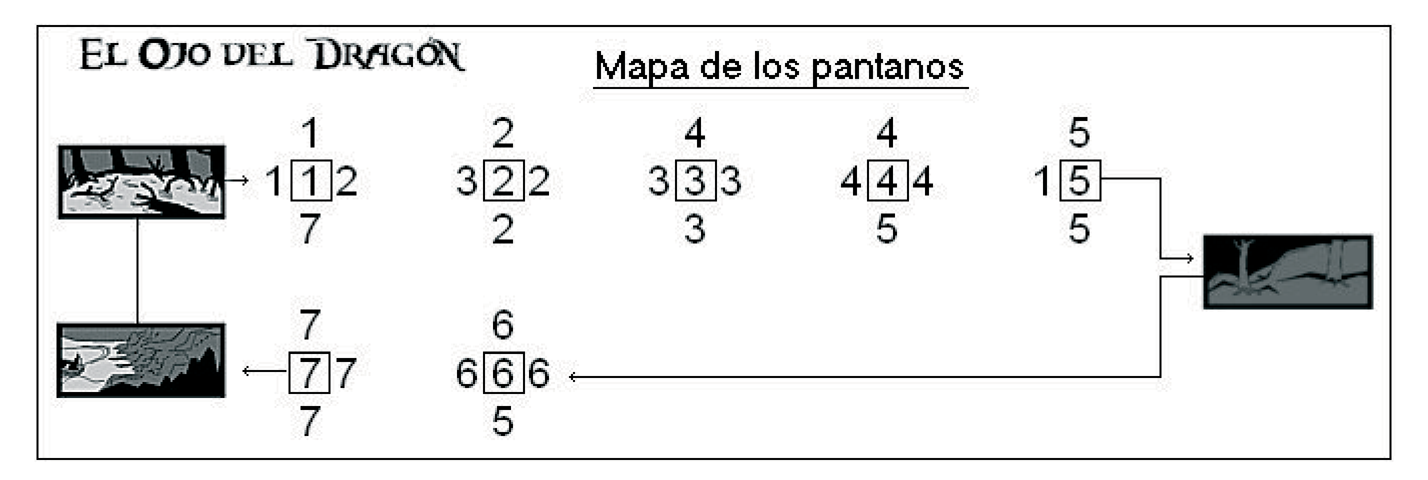
En la pequeña cámara cegada hay un resquicio en uno de los muros. Si pides a Óptimus que te coja, podrás examinarlo, y allí encuentras una bolsita que contiene unos polvos blancos y unas letras impresas. Estos polvos son levitantes y actúan sobre objetos inanimados durante un minuto.

Si abres la bolsita en el nicho que está cubierto por una losa de mármol, esta se levantará durante unos segundos y al final se cae.



Resolviendo "El Ojo del Dragón"

Libro de pistas



La moneda de oro se la das al Trasgo guardián que está custodiando al elfo en la prisión de las cavernas. Una vez liberado pide ayuda al elfo, y te informará de que al gran trasgo le gustan los hongos.

En la sala de los necrófagos, estos te impiden ir al norte. Sin embargo Óptimus sí que puede, así que pídele que te coja y después ordénale ir al norte. Allí encontrarás al jefe necrófago. Si le pides ayuda de la dará a cambio de que traigas un trasgo para alimentar a sus necrófagos.

Ahora ve a por los hongos. Los encuentras en la sala de la losa. Una vez tengas un hongo, si te encuentras con el gran trasgo, te seguirá. Si vuelves a donde los necrófagos estos devoran al gran trasgo. Ve ahora donde el jefe necrófago y te dará la llave roja con la que abrir la gran puerta.

La Isla de la Arpía

Etnorac está al principio del juego en su casa. Luego va a la Caverna de los Trasgos, permanece allí un tiempo, y se teletransporta de nuevo a su casa lanzando una cápsula mágica. Después está otro rato en su casa y de nuevo vuelve a la Caverna, de donde ya no vuelve a salir en toda la partida. Si lo intentas buscar después de esta segunda salida, ya no podrás encontrarlo en su casa.

Para cruzar el rio tienes que ir frente a la casa de Etnorac cuando él está. Toca la campanilla, y pide a Etnorac ayuda. Te preguntará si quieres cruzar el río. Dile que sí y sube a la barca. Una vez dentro te pregunta a dónde quieres ir. Tienes que haber leído el libro que lleva Optimus. Para saber que Optimus lleva un libro hay que haber puesto Decir Optimus "Inventario", después le pides el libro y allí lees que en la otra orilla hay una torre habitada por una arpía. A veces el libro se encuentra en el arcón de tu casa.

En el laberinto de los pantanos el único objeto que se puede dejar sin que se hunda es la flecha rota, que cae después de disparar a la arpía. Con ese sistema podemos hacer un mapa de los pantanos y descubrir que el camino de ida es e, o, n, s, e y el de vuelta s, o, s, o.

Resolviendo "El Ojo del Dragón"

Libro de pistas

Tras atravesar los pantanos llegas a una torre rodeada de un foso. Ahí puedes nadar y pasar a otra localidad donde hay una trampilla cerrada...

A veces la arpía te pone una adivinanza: "Vive siempre encerrado, si muere encuentra su libertad" La respuesta es "El secreto". No obstante, aunque des la buena respuesta, el monstruo no cumple su palabra y sigue atacándote.

Lista de objetos encontrados y no usados

cuerda, caja negr,a espina, tabla, cetro, seres fungoides, Poción de invisibilidad, Corona, diamante, brazalete, manzanas (para cogerlas decir "Tántalo")

No sé con quién usar: Arco, Flecha, cadaver (cazador, optimus, etc. en caso de que los matemos con la flecha)

Detectados en otros personajes: silbato y capsula de teletransporte (Etnorac), flauta de bambú (Optimus)

Enigmas sin resolver

Rezar a Feanor: cuando lo intentas dice que "aún no puedes" (?)

La trampilla de la torre no puedo abrirla

Caja negra cerrada: "Argosel alborota su thudra. Contiene treinta arps de Ramstat Pulz para lubricacion de conchas." (?)

Sala de las estatuas y los botones. No puedo ir al norte porque el camino está alto.

La gran losa, se levanta y en la tumba, aparentemente, no hay nada.

Planseldon,
es teórico y archivero de la wikiCAAD

Log del 24 de abril de 2009

Segundo día de jornadas, 24 de abril de 2009
<Urbatain> empezamos con promoción
<@Al-khwarizmi> de hecho, le llevan pidiendo durante años al creador de glulx que meta más formatos multimedia, y en lugar de eso, mete unos cambios "ad-hoc" para arreglar las barrabasadas que hace un compilador concreto. ¡Unos cambios para optimizar códigos concretos, nada menos! ¡En un compilador!
<Urbatain> le doy la palabra
<@Al-khwarizmi> ok, me callo :p
<Urbatain> salvo que Al-khwarizmi quiera seguir con su barrabasada
<Urbatain> - **promoción. La orientación al casual, mejoras y problemas, dónde y para quién... Mecanismos que deberían existir o que existen.**
<Urbatain> yo creo que hay dos vertientes hoy en día
<Urbatain> por ejemplo melhython y algunos consideran que este "negocio
<Urbatain> debería mantenerse sólo como un club
<Urbatain> comentar entre nosotros
<Urbatain> y pasasrlo bien
<Urbatain> desde luego es un ideal de comunidad
<Urbatain> pero también hay otros, yo entre ellos
<Urbatain> que opinan que habría que mostrar las aventuras al máximo público posible
<Urbatain> un ejemplo rápido y termino
<Urbatain> blue lacuna de Aaron a reed
<Urbatain> comenzó lanzando un caramelo antes del juego
<Urbatain> blueful
<Urbatain> de forma muy original
<Urbatain> era un relato contado a través del ruido de la red, a trozos hechos a base de tweeter, youtube, blogs, foros, webs, fotologs, etc
<Urbatain> cada trozo de historia
<Urbatain> enlazaba con la siguiente mediante un enlace
<Urbatain> a riesgo de romperse la historia
<Urbatain> desde luego hoy en día creo que es imposible reproducir blueful
<Urbatain> porque este asunto era un "abuso" de los términos de uso y legales de algunas de esas webs servicios :)
<Urbatain> que Aaron violó
<Urbatain> :p
<Urbatain> al final de la historia
<Urbatain> te pedía la dirección
<Urbatain> para mandarte a tu propia casa una postal
<Urbatain> con el final de la historia
<Urbatain> yo la recibí a las dos semanas
<Urbatain> un detalle bonito que me hizo feliz durante un instante
<Urbatain> este tipo de detalles en este mundo de hoy se agradecen
<Urbatain> bueno
<Urbatain> el experimento blueful ha alcanzado gran repercusión por la originalidad
<Urbatain> y eso ha llevado a que blue lacuna tenga más jugadores fuera del mundillo
<Urbatain> que dentro
<Urbatain> lo cual mola
<Urbatain> por partida doble
<Urbatain> y termino :p doy paso a mappache
<Urbatain> mappache, please?
<Mappache> hola!
<Mappache> a ver que esto de irc no es lo mio...
<Mappache> cuando se habló de una jornada de promoción
<Mappache> me tocó alguna fibra ya que en la vida real
<Mappache> me dedico a ayudar a empresas que quieren vender más y mejor
<Mappache> a traves de internet
<Mappache> teniendo en cuenta de que el presupuesto
<Mappache> de marketing digital del caad tiende a 0
<Mappache> vamos a olvidarnos de acciones que nos cuesten dinero
<Urbatain> interesante :p (estaría bien tb añadir mensajes de aprovación, o afirmación con la cabeza, para seguir el relato, quizás no haya que ser tan estrictos con no interferir) perdón mapache
<Mappache> y centrarnos en las que con tiempo se pudieran hacer
<Mappache> es importante recalcar lo del tiempo
<Mappache> ya que si no hay profesionales
* Jarel_2 mueve el dedo del pie
* Melhython discrepa abiertamente con la interferencia sugerida por urbatain
<Mappache> el tiempo puede tender a infinito y todo quedar en nada
<Mappache> pero al menos es bueno saber a dónde queremos llegar
<Mappache> ahora lanzo una pregunta
* Urbatain ok melhython , olvidáos de lo dicho, escuchemos
<Mappache> ya que me centro en la web del caad
<Mappache> ¿cuantos habéis visitado la home y para qué en el último mes?
<Mappache> (ahora respondeis)
<@Al-khwarizmi> bueno, mi respuesta es... Nunca o casi nunca visito la home. Voy directamente al foro o a la wiki. O al planeta.
<@Al-khwarizmi> no creo que la haya visitado nunca en el último mes.
<Melhython> yo siempre entro por la portada
<Sarganar> yo solo la visito para ver los archivos nuevos subidos
<Urbatain> la home es la portada , no?
<Mappache> mel, lees la portada o entras a través de ella?
<Mappache> urba, si
<Urbatain> yo tb entro por la portada, me es útil, de ahí a todas partes!
<Jarel> tb siempre entro por la portada, y desde ahí pincho foro, spac o planeta aventurero
<Mappache> ¿el resto?
<Urbatain> creo que ya se por donde vas mappache
<Mappache> ok
<Planseldon> yo como a
<Mappache> veis que los habituales usamos la portada como paso al resto de servicios
<Sarganar> nop, yo voy al foro directo, o leo el planeta por greader
<Planseldon> como al: foro y wiki
<Planseldon> y planeta en rss
<Mappache> o no usamos la portada
<Mappache> ¡¡pero la portada está orientada a dar servicios al "asociado"!
<Mappache> hay un concepto que se llama posibilidad de conversión
<Planseldon> yo uso la portada cuando quiero buscar otras cosas: descargas, enlaces, etc.
<Mappache> y otro que es el bounce rate
<Jarel>(si me permites el detalle, el foro del caad es el único al que entro por la portada, en otros foros entro por el bookmark, directamente, y en algunos
<Jarel>casos ignoro si hay un portal detrás)
<Mappache> bounce rate es el % de gente que llega y se marcha sin hacer nada
<Melhython> mappache, leo las noticias al entrar, si esa es la pregunta
<Mappache> y la posibilidad de conversión es el número de pasos a dar para convertir el objetivo de la web
<Jarel>(y digo esto, porque puede pasar con el caad, de gente que haya aterrizado en el foro, grabado el bookmark e ignore el resto)
<Mappache> en una web de ecommerce (tienda online) la posibilidad de conversión tiende a ser un paso
<Mappache> botón de "comprar"
<Mappache> partiendo de la premisa que en una web o se vende o se informa
<Mappache> ya que no pueden hacerse las dos cosas (o eres del betis o eres del sevilla)
<Mappache> creo que la portada debería orientarse "a la venta" al nuevo
<Eliuk> yo siempre leo la portada del caad.
<Eliuk> por las noticias.
<Eliuk> (perdón por el retraso)
<Mappache> si entráis a minijuegos.Com
<Mappache> (la competencia)
<Urbatain> bueno, mappache , está disertando, esperaos a que termine y seguimos replicando please
<Mappache> en un click estás jugando
<Mappache> con lo que la posibilidad de conversión es de un click
<Mappache> en el caad
<Mappache> y ojo que no es una crítica ya que yo mismo soy admin de la web y podria haber propuesto esto hace mucho
<Mappache> para empezar si soy novato
<Mappache> la primera descarga no me funciona
<Mappache> (anillo 3)
<Mappache> soy paciente
<Mappache> entro en la faq ¿cuantos novatos entran en la faq?
<Mappache> leo:
<Urbatain> :)
<Mappache> 2. ¿Cómo puedo empezar rápidamente?
<Mappache> en el buscador del caad, teclea 'juegos'. Aparecerán enlaces a todos los juegos. Los juegos del caad, al fin y al cabo, están en la sección "descargas",

Log del 24 de abril de 2009

que tiene una categoría dedicada a aquellas aventuras que son adecuadas para comenzar. Si buscas "gargoyle", encontrarás un intérprete que permite jugar a casi cualquier aventura. Finalmente, el "almacén de la aventura" alberga juegos con sus respectivos instaladores (para windows).
<Mappache> bufff!
<Mappache> actualmente jugar a una aventura parece una aventura!!
<Mappache> debería ser mucho más sencillo
<Mappache> nuestro producto debería estár en la home
<Mappache> y debería poder ser jugado en un click
<Mappache> ¿no os preguntáis por qué aparecen tan pocos nuevos jugadores?
<Mappache> todos los nuevos son reincidentes
<Planseldon> la faq esta obsoleta (con perdón)
<Mappache> gente que ya sabía lo que era una aventura y que no le importaba bajarse un interprete
<Mappache> o darle un arenque rojo al guardian del puente :p
<Eliuk> yo hice un lanzador que simplemente le das click y te lanza la aventura sin instalar, sin rollos ni nada.
<Mappache> mirad esta web
<Mappache> http://www.Autopackage.Org/docs/howto-install
<Eliuk> está publicada hace tiempo...
<Eliuk> ... Pero nadie le puso atención.
<Eliuk> :p
* Xpktro piensa: kit del jugador....
<Mappache> explica como instalar paquetes autopackage en linux
<Mappache> ¡y parece facil!
<Mappache> es triste
<Mappache> pero en esta época
<Mappache> o hay gráficos y poco texto
<Mappache> o es como si no hubiera nada
<Mappache> no digo que el resto deba estar oculto
<Mappache> sino que los habituales ya sabemos donde esta
<Mappache> ¿quiere alguien más hablar o sigo con la "chapa"?
<Urbatain> un sec
<Mappache> ¡que raro hacer esto sin una presentacion!
<Melhython> a mi me gustaría replicar, cuando sea
<Eliuk> que digo que yo hice un lanzador...
<Eliuk> ... Al menos para windows.
<Urbatain> la verdad es que estás llendo al grano
<Urbatain> es la leche
<Eliuk> le das click, y te muestra el cover..
<Eliuk> ... Un sonido...
<Jarel_2> 1y cómo funciona ese lanzador?
<Eliuk> .. Y luego lanza la aventura con el intérprete que le haya metido.
<Jarel>lo ideal sería poder jugar vía web
<Eliuk> sin instalar ni nada.
<Mappache> hablo de "probar el género"
<Eliuk> y peso muy poco (dependiendo de la aventura)
<Eliuk> funcioma simplemente...
<Jarel>lo has subido a algún sitio?
<Eliuk> ... Metiendo todos los archivos de aventura...
<Urbatain> ummmm el otro día ví como una aventura glulx se lanzaba vía java usando zag
<Eliuk> ... En un directorio, mas el interprete...
<Eliuk> ... Y luego nsis genera el lanzador para ti.
* Sargaway piensa en su polvoriento postaaventura blog
<Eliuk> simplemente le das "compile".
<Urbatain> jeje
<Jarel>pero zag es pésimo como intérprete
<Eliuk> y ya está.
<Urbatain> pero funciona online
<Melhython> eliuk, por favor o pide turno o deja de hacer propaganda
<Urbatain> es pésimo con los juegos de jarel
<Urbatain> que son la ostia
<Urbatain> pero con un juego normalito de glulx
<Urbatain> va muy bien
<Jarel>a mí me interesa lo de eliuk, aunque no me he enterado de lo principal
<Urbatain> melhython, estamos en turno de replica y discusión
<Eliuk> (perdón, es que como mapache dijo si alguen más quería hablar, mel)
<Melhython> vale
<Melhython> turno de rudio
<Urbatain> exacto
<Melhython> yo quiero hablar
<Urbatain> pero largo y tendido
<Mappache> que hable mel, por favor
<Urbatain> o replicar a mappache ?
<Melhython> escucho las palabras de mappache y solo oigo conceptos comerciales
<Melhython> que no digo que no esté mal planteado
<Melhython> pero esto no es un negocio
<Melhython> ni de lejo
<Melhython> s
<Melhython> de hecho dificilmente lo fue alguna vez
* Jarel_2 levanta el dedo
<Urbatain> pero, hay que ser prácticos
<Melhython> todo lo que dice me parece muy bien, pero lo que yo me pregunto es ¿quién lo va a hacer?
<Urbatain> mappache, ha puesto el dedo en la llaga
<Jarel>eliuk dice que ya lo ha hecho!
<Urbatain> porque la web de caad es 2.0
<Urbatain> o 1.0
<Melhython> la iniciativa de puertaventura me parece cojonuda pero no tiene consenso
<Urbatain> estamos ya en la red sepa dios que número
<Urbatain> hay que actualizar la portada
<Melhython> los lanzadores esos de los que habla eliuk están muy bien pero hay que aprender a usarlos
<Melhython> todo en definitiva es estupendo
<Jarel>lo que me gusta es el ejemplo que ha puesto mapache, minijuegos.Com, o kongragate.Com. Lo genial de estos sitios es que tienes una "carta" de juegos
<Jarel>haces click, y en el mismo navegador puedes empezar
<Melhython> pero parece con todo este discurso que lo que pretendéis es que los autores sean los encargados de realizar toda esta promoción
<Jarel> sin instalar nada en el ordenador
<Melhython> y nada más lo dejo
<Eliuk> (ahí está el lanzador: http://www.Caad.Es/eliukblau/misc.Html)
<Eliuk> (perdón por interrumpir)
<Mappache> pido la palabra por alusiones :)
<Jarel>espera, eliuk, tu lanzador hay que instalarlo...
<Urbatain> lo interesante además, jarel_ , es que tenemos todos los medios, tenemos puertaaventura, tenemos frotz java, tenemos el kit del jugador, tenemos postaaventura, y tenemos el almacén de la aventura. Mapache es un genio del márketing. Hay que poner todo eso en la portada
<Eliuk> no, hay que instalar nsis.
<Eliuk> con ese creas el lanzador personalizado.
<Mappache> se trata de que las aventuras se vendan solas
<Eliuk> ya le hice uno a jenesis.
<Mappache> y mapache *no* es un genio del marketing :p
<Eliuk> no sé si lo habrá colgado de algún lado.
<Mappache> por contestar a mel
<Urbatain> hombre, melhython, como autor lo idea es que te aproveches de esos servicios sin que suponga un incordio para ti. Hoy día las portadas funcionan gracias al trabajo desinteresado de mucha gente, y luego podrás beneficiarte de puertaventura, gracias a mapache
<Mappache> no se trata de quién se va a encargar, sino de qué queremos hacer
<Urbatain> pero tienes razón, no podemos cargar a los autores con el marketing, hay que tener la web y la comunidad de forma que la promoción sea "automática" con un esfuerzo mínimo
<Urbatain> yo tengo una pregunta mappache
<Melhython> cada uno querrá hacer una cosa
<Mappache> dime
<Urbatain> al final melhython , lo que hay, es por la gente que se ha movido
<Urbatain> no importa quien quiera hacer qué
<Urbatain> sólo prevalece quien se mueve
<Urbatain> quien crea
<Urbatain> mappache, ok, hemos visto el problema
<Urbatain> ahora queremos las soluciones concretas
<Urbatain> que propones?
<Urbatain> hacer con la home?
<Jarel>también nos faltaría un catálogo de aventuras... Visual. Donde se vea una lista con títulos, breve sinópsis y una portada o gráfico que refleje la tem
<Jarel>ática y atmósfera
<Mappache> insisto
<Mappache> son ideas, luego hace falta mano de obra, que en este caso es amateur
<Mappache> (salvo donacion millonaria)
<Mappache> debemos dar prioridad a que la gente pruebe las aventuras
<Sargaway> ifdb?

Log del 24 de abril de 2009

<Mappache> eso implica que las juegue en el navegador
<Eliuk> también nos faltaría un catálogo de aventuras --> eso se podría hacer con el repositorio, a lo bruto.
<Eliuk> :p
<Mappache> y un "ahora que ya te gustan!" Entra al foro y te ayudamos
<Eliuk> mel hython ya había sugerido poner enlaces a las aventuras de los covers en el repositorio.
<Jarel>-> casi mejor adecentando la lista de l wiki pedia
<Mappache> también debemos hacer ver que es una comunidad viva
<Melhython> cómo?
<Mappache> y de forma automática, aprovechando el trabajo que se hace
<Melhython> o sea por qué no está viva ahora?
<Mappache> se me ocurre
<Jarel>pero seguimos con las cosas separadas, tenemos un gran lista con títulos, y por otro lado portadas sin aventuras, y ambos sin sinopsis, hasta que puls
<Mappache> estas "cajas" en la home
<Mappache> - ultimas aventuras
<Mappache> - ultimas noticias
<Mappache> - en el wiki
<Mappache> - en los blogs
<Jarel>as el enalce conveniente
<Mappache> - en el foro
<Mappache> que muestre un pedacito de toooodo lo que trabajamos
<Mappache> y que la gente que lo vea diga
<Mappache> "esto se mueve"
<Mappache> "ya he probado una aventura y me gusta"
<Melhython> ¿?, Desde mi punto de vista eso ya es así ahora
<Mappache> no
<Mappache> hay que pinchar en el planeta para ver los blogs
<Urbatain> lo que habláis de catálogo, sería puertaventura, no?
<Mappache> hay que pinchar en el foro para ver el foro
<Urbatain> lo malo es que es una aplicación, lo suyo sería unservicio web
<Mappache> idem para el wiki
<Mappache> idem para las aventuras
<Mappache> lo único que cambia en la home son las noticias
<Mappache> "dar servicio"
<Mappache> y no "vender"
<Melhython> creo que haría falta un proyecto y un ejemplo para que la gente opinase sobre algo así
<Urbatain> porque no vendemos :p
<Melhython> a mi personalmente me parece un pastiche de colorines a la americana
<Urbatain> el qué melhython ?
<Mappache> el diseño también es muy importante
<Melhython> la portada que propone mappache
<Jarel>urba, posría ser puertaventura
<Melhython> llena de ruiditos del foro y de los blogs
<Jarel>y si fuera vía web mejor
<Mappache> no he hablado de diseño todavía :?
<Urbatain> ummmm creo que estás visualizándolo incorrectamente
<Urbatain> sería más bien como la portada de la wiki
<Urbatain> pues habla habla
<Urbatain> :)
<Melhython> ya tenemos la portada de la wiki
<Mappache> mel, pero hay que pinchar en la wiki!
<Urbatain> digo en concepto mel
<Mappache> para verlo
<Urbatain> sería lo mismo
<Urbatain> pero con acceso directo a juegos
<Urbatain> pinchar jugar
<Melhython> yo no entiendo todo eso, la verdad
<Urbatain> bueno, ya lo verás
<Urbatain> cuando se haga
<Urbatain> la idea es
<Melhython> mi opinión es que los portales son básicamente inútiles cuando todo está a dos clicks desde el google y en acceso directo
<Urbatain> entras en caad y pone
<Urbatain> "el extraño caso de randolph dwight 2"
<Urbatain> pinchas
<Melhython> si alguien no va a por algo es porque no le interesa
<Urbatain> y juegas directamente
<Urbatain> pero eso es porque tú no usas portales mel
<Mappache> mel, o porque cree que no le interes (bounce rate)
<Mappache> interesa
<Mappache> o en el peor de los casos, porque no lo puede probar
<Melhython> me parece bien probar
<Eliuk> alguien ha entrado a la página de pygame o la de renpy?
<Planseldon> yo creo que el futuro de la promoción está en la wiki. Es el instrumento más versatil, se puede hacer todo lo que decís, y además de forma colaborativa y con menos esfuerzo. Un ejemplo es la documentación de inform, otro las fichas de juegos.
<Melhython> pero tenéis que ser realistas
<Eliuk> todas los días se pone en una barrita a la izquierda...
<Eliuk> ... Los juegos seleccionados a azar.
<Eliuk> apenas entras a la home.
<Eliuk> ... Eso te sale.
<Melhython> no esperar que redecorando la sala vamos a traer a todo madrid al bar del callejón oscuro de los suburbios
<Eliuk> es una forma muy interesante de "hacerlo picar" a uno.
<Mappache> mel, por supuesto que no
<Eliuk> con mini-capturas y todo.
<Urbatain> mira esto melhython : www.Kongregate.Com
<Melhython> ya lo he mirado mil veces urba
<Mappache> pero por lo menos facilitar la vida al que el que intente entrar
<Melhython> no sé cuantas veces me lo has pasado
<Urbatain> pues ese es el concepto
<Melhython> a mi eso no me dice nada de nada
<Urbatain> si nosotros hacemos aventuras, porque demonios no se puede jugar a un click
<Urbatain> otro ejemplo
<Urbatain> quake vs unreal tournament
<Urbatain> en quake a 2 clicks de ratón estás matando gente
<Urbatain> en unreal debes pasar por un infierno de tablas
<Urbatain> opciones
<Urbatain> e instrucciones
<Melhython> vale
<Melhython> pero el problema no es el diseño de la web
<Melhython> es la capacidad para poner una aventura en la web
<Melhython> podemos?
<Melhython> cómo?
<Urbatain> es el contenido de la portada
<Melhython> que alguien ponga un enlace simple para hacerlo
<Urbatain> quien tiene juegos online con java?
<Urbatain> presi, ?
<Melhython> y veréis como montones de autores se pasan a ello
<Urbatain> baltasar?
<Eliuk> mejor usar parchment
<Eliuk> pronto de mel creo que está para jugarlo.
<Eliuk> en la pagina oficial.
<Urbatain> pero todo eso es inglés eliuk
<Eliuk> se ve muy bien.
<Urbatain> igual que el ifbd
<Urbatain> podemos usarlo
<Eliuk> no necesariamente, usas la url.
<Urbatain> pero no aprovecharlo para este asunto
<Eliuk> no tiene porqué llevar a la página.
<Eliuk> simplemente usas la url y ya.
<Urbatain> que admite parchment?
<Urbatain> glulx?
<Eliuk> z5, z8.
<Eliuk> vamos la habitual.
<Urbatain> ahá
<Mappache> http://www.Caad.Es/incanus/pincoya.Html#online
<Melhython> yo la única utilidad que he visto en ese sentido, y que me parece que funciona muy bien en puertaventura
<Melhython> habría que terminarla
<Melhython> y ponerla como elemento fijo de la portaa
<Mappache> puertaventura puede ser el paso 2
<Urbatain> pero es una aplicación, al final se lo tendrían que descargar primero
<Urbatain> y luego usarlo
<Urbatain> lo suyo es jugar sin hacer nada
<Urbatain> :p
<Mappache> el paso 1 es "atraer" e "incitar a la compra"
<Melhython> spotify es una aplicación, urba
<Eliuk> yo la verdad es que no comprendo muy bien el afán de que todo se ejecute porweb.

Log del 24 de abril de 2009

<Mappache> mel, todo el mundo sabe lo que es la música
<Urbatain> no es eso eliuk
<Eliuk> a mí la verdad... Es que prefiero encontrar el enlace... Descargarlo y jugar.
<Mappache> el paso 1 lo tienen dado
<Urbatain> ah
<Eliuk> por ejemplo...
<Urbatain> si es eso eliuk
<Jarel>es muy sencillo. El que no conoce el producto, prefiere probar vía web
<Eliuk> "hoy ha salido pronto de mel".
<Urbatain> bueno eliuk tiene razón tb
<Jarel>si luego le interesa se descargará cosas, pero no antes
<Planseldon> estoy de acuerdo con eliuk, prefiero descargar
<Eliuk> en la página del home.
<Urbatain> pero para eso está el almacén de la aventura
<Eliuk> y luego voy...
<Urbatain> se puede poner dos cosas
<Urbatain> el almacén
<Eliuk> ... Y le doyclick...
<Urbatain> y ejecuciones online
<Eliuk> ... Y se baja un exe con mi lanzador, por ejemplo...
<Jarel>yo en cambio prefiero no descargar de un sitio que no me fío
<Eliuk> ... Y le doy doble click...
<Eliuk> ... Y empieza la aventura.
<Eliuk> para mi eso es algo que no "complejo".
<Eliuk> para el resto tampoco debería serlo, supongo.
<Urbatain> lo suyo es tener ambas cosas
<Urbatain> online e instalador
<Mappache> oye perdonad todos por soltar la liebre
<Mappache> pero tengo que marcharme
<Eliuk> no hau por qué tratar al usuario como "ya, no te calientes la cabeza... Te lo ponemos en web también para que no jodas"
<Mappache> :(
<Urbatain> ok mappache , gracias por dejarnos a ciegas
<Urbatain> :)
<Jarel>los instaladores en cambio los odio. Me gusta controlar en qué directorio se graban las cosas y qué ficheros se graban

Caída general...

<Planseldon> entonces yo quería decir una cosa de lo de la promoción, que estaba a punto antes de la caída general
<Planseldon> wikicaad!!!!!
<Planseldon> la mejor promoción que podemos tener es wikicaad
<Eliuk> no estoy tan de acuerdo plansel.
<Eliuk> yo no gusto mucho del wiki.
<Planseldon> a ver, por qué?
<Eliuk> y me imagino que hay personas que tampoco.
<Eliuk> :p no sé, es taaaan grande.
<Eliuk> :p
<Planseldon> qué va, pero si no hemos hecho ni un 10% de todo lo que hay que hacer :d
<Eliuk> el otro día me perdí tratando de buscar la página de aventuras... Ponía "aventuras" en el buscador y me mandaba a un montón de páginas... Pero no a la lista...
<Eliuk> hasta que al final me di cuenta que hay un enlace directa en la barra de la izquierda.
<Eliuk> :p
<Eliuk> joder, pero por eso te digo que me pierdo en el wiki.
<Planseldon> hay que organizar los portales de wikicaad
<Eliuk> :p
<Planseldon> de momento solo hay unas presentacioens en portada
<Planseldon> pero voy a hacer unos portales para cada sección
<Planseldon> portal de autores, de herramientas, de fanzines, de historia de la aventura
<Planseldon> todo eso
<Melhython> la wiki está genial
<Melhython> es lo mejor de todo el dominio
<Planseldon> en poco tiempo tendremos archivadas la mayor parte de las aventuras en español
<Planseldon> lo que menos avanzado está es la sección de conceptos
<Planseldon> y la de aventuras y compañías en otros idiomas, claro
<Planseldon> aunque eso es secundario
<Jarel> el problema de la wiki es que es una buena fuente documetal, pero desde la portada, o incluso desde las listas de aventuras, no ves apenas nada que te incite a pinchar para leer las fichas
<Planseldon> por lo menos para mi
<Planseldon> por eso hacen falta los portales
<Jarel> son sólo listas de nombres y datos
<Planseldon> esto que hay ahora es provisional
<Jarel> estaría mejor una lista de minidnis
<Planseldon> los portales serían como portadas alternativas
<Planseldon> igual que los portalaes de wikipedia
<Al-khwarizmi> bueno, antes no he podido hablar... Pero he de decir... Que me gusta la idea de mappache para la home.
<Al-khwarizmi> creo que atraería mucho más a la gente que la que hay ahora.
<Al-khwarizmi> sí, será un "pastiche a la americana" como dice mel, pero los americanos saben vender.
<Planseldon> si os fijais en la portada de wikipedia hay varios portales
<Planseldon> http://es.Wikipedia.Org/wiki/wikipedia:portada
<Planseldon> por ejemplo portal artes: http://es.Wikipedia.Org/wiki/portal:arte
<Planseldon> pues en wikicaad voy a hacer lo mismo
<Planseldon> en vez las listas que hay ahora, voy a crear portales
<Melhython> yo solo espero que la transformación de la portada
<Melhython> no le quite la utilidad para los socios
<Planseldon> no, todo lo contrario.
<Melhython> que a fin de cuentas caad sigue siendo el heredero de un club y un portal de comunidad
<Planseldon> por ejemplo, ahora hay un batiburrillo de autores
<Planseldon> eso ya no sirve para nada
<Planseldon> sin embargo si hubiese un solo enlace al "portal autores"
<Al-khwarizmi> ¿la utilidad para los socios? Bueno, a mí personalmente la portada de la web del caad me resulta de utilidad cero.
<Planseldon> donde se presentase de forma más clara
<Planseldon> sería mejor
<Planseldon> por eso insisto (y con esto termino), yo creo que lo más interesante que tenemos es la wikicaad, tiene tantas posibilidades que el resto del caad me parece secundario
<Planseldon> me refiero a las webs estáticas
<Planseldon> en wikicaad, por ejemplo, tendremos un portal de herramientas de creación cojonudo
<Planseldon> :d
<Eliuk> al, bueno eso si te apoyo completamente en que fue una tontería.
<Planseldon> pero claro, para eso necesitamos que la gente se implique... Faltan programadores haciendo fichas e información sobre parser en wikicaad
<Planseldon> wikicaad es el futuro de la aventura
<Planseldon> neskaven, por ejemplo ¿qué opinas de wikicaad?
<Netskaven> desde hace tiempo los wikis son uno de los elementos mas interesante que pululan por internet
<Netskaven> y nuestro wikicaad creo, que gracias a trabajo como el tuyo, se esta poniendo a un nivel altisimo
<Planseldon> pero yo creo que la gente tiene miedo de colaborar ¡hay que perderle el miedo!
<Netskaven> estoy contigo en eso
<Eliuk> yo me pierdo con los comandos del wiki.
<Netskaven> los wikis son aterradores al principio, pero es solo empezar
<Planseldon> no eliuk, creo que el miedo es más bien hacia la filosofía del wiki: da miedo cambiar lo que ha hecho otro
<Planseldon> y esa es la filosofía wiki, precisamente
<Eliuk> no, si fuera por mí lo cambio todo.
<Eliuk> el problema es que no aprendo "cómo cambiarlo".
<Planseldon> a por ello :d
<Eliuk> :d
<Planseldon> pero si está chupao
<Planseldon> para que haya aprendido yo, que no aprendí ni el paws
<Eliuk> jejejeje, te programas en la wiki y no quieres programar en los sistemas actuales.
<Eliuk> joder!
<Eliuk> :d
<Netskaven> realmente es mucho mas facil de lo que parece
<Netskaven> y mucho mas agradecido de lo que

Log del 24 de abril de 2009

parece tambien xd
<Melhython> escribir en la wiki es obvio
<Planseldon> también tiene sus problemas, se pillan grandes cabreos por el trabajo en comíºn, que no siempre es fácil, pero creo que en wikicaad no tenemos los riesgos que en wikipedia, donde se mete la política y eso
<Eliuk> :p tan obvio como para mí sean las matemáticas.
<Melhython> las matemáticas son obvias
<Planseldon> pero a lo que yo iba es a que debemos aprovechar más la wiki como herramienta de promoción
<Planseldon> qué gran invento es la tarifa plana telefónica
<Planseldon> mi mujer se pasa horas al teléfono sin darme la lata :d
<Planseldon> eh! Que era un chiste :d
<Planseldon> nadie se ríe, peor que mis alumnos :d:d
<Melhython> pobre mujer
<Melhython> como se te ocurre
<Melhython> menudo tipo
<Melhython> :p
<Netskaven> jajajaja
<Sargaway> the jornadas is fixed in place and transparent.
<Planseldon> bueno... Seguimos con las jornadas, pues?
<Urbatain> **parseado avanzado, parseado para novatos... ¿Cómo mejorar el parser actual?**
<Urbatain> futuro de los parsers?
<Urbatain> lo quitamos y nos pasamos a los iconos?
<Jarel> si uno pregunta en un foro sobre cómo aprender piano, otro hoygan entra en el mismo tema, y en lugar de responderle expone que él quiere aprender guitarra, y luego un tercero, viendo que ahí la gente entra a pedir cosas, escribe para pedir un krak
<Urbatain> o a la interfaz tipo quest? :)
<Urbatain> misma regla de antes
<Urbatain> quien quiera hablar
<Urbatain> me pide permiso en privado
<Urbatain> y le doy voz
<Urbatain> tras la disertación tiempo de replicas
<Urbatain> y sucesivamente
<Urbatain> algún voluntario para empezar?
<Urbatain> o cuento una batallita?
<Jarel> mapache terminó?
<Urbatain> mappache, se fué
<Urbatain> no?
<Urbatain> o volvió?
<Jarel> ahí está
<Melhython> :)
<Urbatain> hay que pasar página
<Urbatain> no podemos estar todo el día con el mismo tema :p
<Urbatain> a menos que aún deseéis hablar sobre promo
<Melhython> mientras no nos deje ciegos
<Jarel> bueno, el resúmen de mapache es "mapa web de aventuras" (aventuras con dni) y que se jueguen online
<Urbatain> ummmm yo creo que más bien
<Urbatain> portada llena de información actualizada
<Urbatain> tb tb
<Urbatain> ambas cosas
<Jarel> pero las aventuras con dni
<Jarel> que se lean y se vean
<Urbatain> planseldon, quiere hablar de los parsers
<Planseldon> gracias
<Urbatain> le damos voz?
* Melhython nunca dejaría a un poeta sin voz
<Planseldon> pero claro, lo normal es que la gente hace su parser para hacer sus aventuras
<Planseldon> y como quien hace esos parseres, obviamente, es programador, pues los hace para programadores
* @Jarel levanta el dedo
<Planseldon> aunque visto desde otro punto de vista
<Urbatain> jarel, en cuanto planseldon te de permiso, cuando él termine
<Planseldon> si estamos de acuerdo en que lo que faltan es jugadores -y no autores- quizás lo del parser intuitivo no sea tan importante :d
<Planseldon> pero yo creo que sí, porque al final, los autores son los jugadores, gracias al sistema de comps y al si me juegas mi aventura-te juego la tuya
<Planseldon> es muy difícil que la gente que no hace aventuras se meta en el mundillo
<Planseldon> las aventuras son una comunidad básicamente de autores
<Planseldon> ese es el encanto de las aventuras, el poder crearlas
<Planseldon> eso es todo
<Urbatain> jarel?
<Jarel> a ver, me parece bien que existan parsers sencillos... Pero
<Planseldon> (no existen)
<Jarel> siempre hay que aprender algo, no existe la cosa capaz de hacer algo por tí
<Jarel> en el momento en el que aprender a manejar una herramienta te conviertes un programador
<Jarel> bueno, existen parser malillos como quest...
<Urbatain> pero el tema es el parser de parseado, la entrada de datos por teclado, no hablamos de sistemas de creación de aventuras
<Jarel> el caso es que lo que tú pides es no dar esfuerzo por tu parte
<Urbatain> no se si planseldon ha hablado pensando en parsers o en sistemas de aventuras...
<Jarel> pero es como si quisieras comunicarte con un turco sin esfuerzo por aprender su idioma, sin aprender a "programarle" en su lenguaje
<Jarel> yo por ejemplo no soy programador ni informático
<Planseldon> buhuuu!
<Radin> uf! Os había saludado y ya no he tenido tiempo de más...
<Jarel> :d
<Jarel> una cosa más
<Jarel> creo que lo importante es tener ejemplos accesibles
<Jarel> si tú ves algo que te llama la atención y tienes él código y la herramienta... Sólo te faltan las ganas para ponerte a aprender cómo se hace
<Jarel> y estamos hablando de cosas relativamente muy sencillas
<Radin> cierto
<Jarel> una aventura conversacional es una minucia en comparación con otro tipo de juegos
<Urbatain> entonces, planseldon , tu hablabas de parser? O de sistemas de creación de aventuras?
<Urbatain> no me queda claro :p
<Planseldon> de parser
<Urbatain> ok
<Urbatain> jarel, entonces todo eso lo retomaremos en la mesa de sistemas de creación de aventuras :p
<Urbatain> no se si tienes claro el tema jarel
<Urbatain> hablamos de la interfaz
<Eliuk> yo estoy totalmente de acuerdo con jarel.
<Eliuk> letra por letra.
<Urbatain> la entrada de texto
<Urbatain> a ver si eliuk se entera tb :)
<Urbatain> o soy yo el que no me entero?
<Eliuk> sí, me entero...
<Eliuk> ... Pero es que el tema tomó otro rumbo... :P
<Urbatain> nah de eso nada
<Urbatain> sigamos pues
<Melhython> yo entiendo lo que dice urba, pero no entiendo cómo lo que dice el poeta hace referencia a la interfaz de comandos de los relatos
<Melhython> y jarel protesta, claramente por lo mismo
<Melhython> quemándose a lo bonzo
<Akbarr> un parser no es un sistema de creación de aventuras de toda la vida? Xd
<Urbatain> genial, encima se cae
<Urbatain> o se ha ido?
<Urbatain> no
<Urbatain> el parser es la entrada de datos
<Urbatain> en lenguaje natural :p
<Urbatain> el parser de toda la vida es un error
<Urbatain> es un gazapo
<Urbatain> popular :p
<Akbarr> si nos ponemos puristas
<Akbarr> tampoco es eso
<Urbatain> explícate melhython sobre tu duda sobre planseldon
<Melhython> tal vez es porque me faltan varias frases
<Melhython> debido a una caída
<Akbarr> el parser sería una parte de eso, la que te parte las palabras :p
<Urbatain> a mos a ver akbarr, es que el tema es el tema, no otro tema :)
<Akbarr> ok ok
<Melhython> pero hablaba de que el par... La entrada de texto está, ¿diseñada por programadores?
<Melhython> es eso?
<Melhython> y que eso se nota?
<Melhython> es eso?
<Urbatain> de todo un poco
<Urbatain> orientada al usuario
<Urbatain> y evidentemente sobre las tripas para programarlo

Log del 24 de abril de 2009

<Melhython> podría poner un ejemplo de ello? De cómo la orientación de programador afecta a la interfaz de usuario?
<Urbatain> yo sigo sin entender lo que no entiendes de lo dicho por planseldon
<Urbatain> si claro
<Melhython> ...
<Melhython> planseldon?
<Melhython> espero el ejemplo
<Planseldon> un momento
<Eliuk> no, jarel hablaba de un "sistema de creación de if".
<Melhython> jarel eso es mejor por correo
<Melhython> cuenta urbatain
<Eliuk> muy distinto del concepto de parser, que es "el analizador sintáctico de las frases escritas por el jugador".
<Melhython> porque no pillo lo de la influencia de los programadores en la interaz
<Urbatain> el tema de la mesa, una vez más es "el parser, ese extraño objeto que nos sirve para comunicarnos con la aventura"
<Urbatain> ese gran desconocido!
<Planseldon> ya veo, ahora que lo vuelvo a leer todo
<Urbatain> a ver planseldon , que continúe él
<Planseldon> veo que lo que yo llamaba parser es la herramienta de creación
<Urbatain> habla planseldon
<Planseldon> ya lo dice en wikicaad, que usamos más el término
<Planseldon> aunque el sentido ortodoxo de la palabra "parser" en informática es el definido arriba, en la comunidad hispana de relatos interactivos a menudo se utiliza el término "parser" para referirse a un sistema de autoría. Nótese que éste es un uso incorrecto del término, que se incluye aquí a efectos informativos, cosa que no quiere decir que sea recomendable emplearlo.
<Urbatain> entrada de datos con lenguaje natural en las aventuras :)
<Urbatain> o sease
<Urbatain> el parser!
<Urbatain> ese gran desconocido!
<Urbatain> empiezo yo
<Urbatain> otra vez... Aaron a reed
<Urbatain> sacó un juego hace años llamado
<Urbatain> whom the telling changes
<Urbatain> en el features a una tribu de la edad de hierro
<Urbatain> o por ahí
<Urbatain> que se ve enfrentada a la llegada de intrusos
<Urbatain> el jugador debía posicionarse sobre que defender
<Urbatain> si luchar contra el invasor
<Urbatain> o tratar de integrarlo
<Urbatain> el juego lo pasó en una convención de juegos independientes
<Urbatain> en un festival de cine
<Urbatain> indie
<Urbatain> pasó un poco desapercibido entre el "ruido" de la convención
<Urbatain> pero de allí se trajo un mogollón de transcripts de los jugadores que echaron un vistazo al juego
<Urbatain> los analizó
<Urbatain> e hizo un estudio con gráficos sobre las respuestas del parser
<Urbatain> si la gente se aburría
<Urbatain> si llegaba al final
<Urbatain> etc
<Urbatain> sin entrar en detalles
<Urbatain> llegó a la conclusión de que la solución para mejorar el parser
<Urbatain> había que hacerlo más flexible
<Urbatain> porque la mitad de parseado erróneo
<Urbatain> eran frases con demasiada información por parte del jugador
<Urbatain> en el plan
<Jarel> (eso ya lo venía diciendo yo... Xd)
<Urbatain> cojo esto cuidadosamente
<Melhython> xd
<Urbatain> etc etc etc
<Urbatain> si lo se
<Al-khwarizmi> urbatain, yo eso llevo diciéndolo años.
<Urbatain> :)
<Urbatain> lo se tb
<Al-khwarizmi> y todo el mundo me lleva la contraria con las dichosas gramáticas de inform :d
<Urbatain> entonces
<Al-khwarizmi> (bueno, llevo diciéndolo yo y llevan diciéndolo todos los que investigan en parsing de lenguaje natural, vamos)
<Urbatain> su propuesta es tener un parser no estricto
<Urbatain> lo cual es el parser de superglus por ejemplo
<Urbatain> el problema que tiene ese4 parser es evidente para quien lo quiera ver
<Al-khwarizmi> (o el de age :p)
<Urbatain> obliga al programador a programar exhaustivamente respuestas concretas
<Urbatain> para ordenes suscenptibles de ser usadas a modo general
<Urbatain> (lanzadas a la localidad)
<Urbatain> para que nos entendamos
<Urbatain> escuchar
<Urbatain> por culpa de ese parseado
<Urbatain> si pones escuchar el viento del otoño
<Urbatain> la máquina te responde
<Urbatain> la máquina expendedora hace un ruido infernal, como si estuviese atascada
<Urbatain> lo siento pero ese parser no funciona
<Urbatain> para mi lo que propone Aaron, al y jarel no me sirve
<Urbatain> yo personalmente prefiero el parseado estricto
<Jarel> no es así
<Jarel> en todo caso funcionaría al revés
<Urbatain> aunque estoy de acuerdo en que el parseado flexible permite alzar la mano
<Urbatain> con los novatos
<Jarel> que escribas "escuchar el pedo de un escarabajo", y te salga la descripción de "escuchar" a secas
<Al-khwarizmi> urbatain, el caso es que no se puede suponer que el jugador quiere fastidiarte.
<Al-khwarizmi> el jugador quiere hacer cosas.
<Urbatain> que no estén acostumbrados a las convenciones del género
<Urbatain> vamos a ver
<Jarel> estoy a favor de conceder el beneficio de la duda al jugador
<Urbatain> el jugador quiere escuchar una cosa concreta
<Urbatain> no otra cosa
<Urbatain> no es culpa ni del jugador ni del autor
<Urbatain> es culpa del parser
<Al-khwarizmi> el jugador, en la práctica, no va a poner eso :d
<Urbatain> que no sabe responder adecuadamente
<Urbatain> como que no?
<Urbatain> eso pasó en rudoplhpine
<Urbatain> y el jugador era yo
<Urbatain> escuchar grillo
<Urbatain> las hojas del bosque tralarí tralará
<Al-khwarizmi> pero eso no es un problema de parsing.
<Urbatain> entonces de qué?
<Al-khwarizmi> si el grillo es una entidad relevante en la aventura, lo lógico es que programes escuchar grillo.
<Al-khwarizmi> y eso se puede hacer con un parser robusto.
<Eliuk> en python pueden programarse fácilmente estructuras que "pasen" por alto cosas como adverbios o calificativos ambiguos o palabras de más. En tu ejemplo, si se hiciera en python, no sería tan dificil crear una funciòm que investigara si lo que viene luego del verbo es un adverbio "superfluo" y simplemente quitarlo de la cadena del parsing.
<Al-khwarizmi> lo que hace el parser robusto es que, si no has programado escuchar grillo, en vez de decir no entiendo te responde para escuchar a secas.
<Urbatain> ja! Pero eso te obliga a programar respuestas para cada objeto que haya en la localidad, para el verbo escuchar, lo cual es una locura
<Urbatain> ahí quería yo llegar
<Urbatain> yo creo que lo mejor está en el término medio
<Urbatain> un parser semi estricto
<Al-khwarizmi> no. Para cada objeto que haya en la localidad y que tenga sentido escuchar.
<Radin> ahí le has dado
<Urbatain> con un diccionario de vocabulario cargado, quizás
<Jarel> la idea de la lista de palabras supérfluas está bien, y seguramente se podrían recoger el 90% de los casos...
<Urbatain> que sepa discernir loq ue comentas al
<Radin> escuchar una roca no vale para nada
<Urbatain> la cuestión es que lo idea es que el parser responda así
<Urbatain> escuchar
<Urbatain> escuchas el bosque y sus hojas al viento

Log del 24 de abril de 2009

<Urbatain> escuchar grillo
<Urbatain> el grillo hace cri cri
<Al-khwarizmi> es que el parsing estricto es una entelequia. No se puede hacer parsing estricto. Para hacer parsing estricto dignamente, habría que tener una gramática para un lenguaje natural, y eso es un problema irresoluble.
<Jarel> pero... Fallaría cuando el jugador escribiera cosas como "examinar el grillo que está sobre la ramita", "volver a examinar al grillo de antes"
<Urbatain> escuchar hojas
<Urbatain> no escuchas nada especial de las hojas
<Urbatain> escuchar el viento, no veo eso por aqui
<Al-khwarizmi> en todas partes se considera que intentar hacer parsing estricto de lenguaje natural es una burrada, menos aquí :d
<Urbatain> escuchar el grillo haciendo el pino
<Urbatain> el grillo hace cri cri
<Al-khwarizmi> (¿y por qué esto no me deja cambiarme el nick, si tengo buen ping y no tengo lag ni nada?)
<Urbatain> que yo sepa inform tiene parser estricto
<Melhython> creo que el parseado no-estricto es una necesidad
<Melhython> una imperiosa
<Melhython> no sólo por ese experimento
<Urbatain> si claro
<Melhython> sino tb para poder hablar con los pnjs
<Al-khwarizmi> inform tiene parser estricto, sí, y por eso una aventura de inform nunca, nunca, nunca valdrá para que juegue alguien que no conozca los estándares de inform.
<Al-khwarizmi> tú le das una aventura en inform a alguien que no lea un readme ni un manual, y no pasa de la primera localidad.
<Urbatain> puede ser
<Urbatain> de todas formas en informate se programó un parseado no estricto no?
<Jarel> en informate se añadió un flag "parser listillo" para hacer menos estricto el parseado
<Urbatain> lo que pasa es que nadie lo usó
<Al-khwarizmi> en serio, qué extraño que no me deje cambiar el nick esto.
<Jarel> con eso, podías escribir "coger objeto rápidamente"
<Jarel> pero no "coger rápidamente objeto"
<Urbatain> al-khwari, , nos podrías hablar del tipo de parser que tiene age
<Jarel> en infsp6 no se ha conservado o no me he entrado
<Jarel> enterado
<Urbatain> en infsp 6 no
<Al-khwarizmi> el parser del age es un parser sencillísimo, minimalista. No pretendo para nada que sirva como modelo de cómo debe ser un parser. Aunque mejor que el de inform, sí que es.
<Urbatain> porque es compatible con inform
<Urbatain> eso sería romper la compatibilidad
<Al-khwarizmi> pero porque mejor que el de inform es cualquier cosa, casi :d
<Jarel> urbatain, yo lo he usado en todas mis aventuras, además fui yo quien pidió que se incluyera
<Sargaway> parser_listillo volo en infsp6
<Al-khwarizmi> pero bueno, si queréis os cuento cómo funciona.
<Urbatain> sí claro
<Urbatain> please
<Al-khwarizmi> pues a ver...
<Jarel> adelante al
<Al-khwarizmi> supongamos una frase.
<Al-khwarizmi> por ejemplo:
<Al-khwarizmi> "cojo las botas y el maldito guante"
<Al-khwarizmi> vale.
<Al-khwarizmi> primero va el preprocesado, que tiene varias partes.
<Melhython> yo tb usé al listillo en todo lo que intenté
<Al-khwarizmi> una es separar la frase por las conjunciones.
<Al-khwarizmi> con lo cual, tenemos:
<Al-khwarizmi> 1. Cojo las botas
<Al-khwarizmi> 2. El maldito guante
<Al-khwarizmi> luego se sustituyen los verbos por su infinitivo, con lo cual tenemos:
<Al-khwarizmi> 1. Coger las botas
<Al-khwarizmi> 2. El maldito guante
<Urbatain> donde está jbg?
<Al-khwarizmi> y luego se buscan las entidades (objetos del mundo) en la frase.
<Al-khwarizmi> así, en "coger las botas", el parser detecta que hemos hecho referencia a la entidad "botas".
<Urbatain> el resto se ignora?
<Al-khwarizmi> el "las" lo ignora totalmente. Daría igual que en vez de "las" pusiese "las malditas".
<Al-khwarizmi> así que cogemos las botas.
<Al-khwarizmi> y luego tenemos la segunda parte, "el maldito guante".
<Al-khwarizmi> bien...
<Al-khwarizmi> como no empieza por un verbo, el parser entra en modo "second chance".
<Al-khwarizmi> eso quiere decir que prueba a añadirle al principio el verbo anterior y parsear.
<Presi> re
<Al-khwarizmi> así que convierte en "coger el maldito guante", detecta la entidad "guante", y voilà, coge el guante.
<Al-khwarizmi> luego hay alguna cosilla más, como la sustitución de pronombres.
<Presi> esto son las jornadas aun?
<Jarel> me va gustando
<Urbatain> si
<Urbatain> una pregunta
<Al-khwarizmi> si luego pones "déjalo", como la última entidad a la que te has referido es el guante, se sustituye por "deja el guante".
<Urbatain> que pasa si alguien pone
<Urbatain> coger dwiejdwliejdf
<Al-khwarizmi> si pusieras "déjalas" serían las botas (tiene una zona de referencia distinta para el femenino).
<Al-khwarizmi> pues te dice: ¿qué pretendes coger?
<Urbatain> y si pone
<Al-khwarizmi> porque no detecta ninguna entidad.
<Urbatain> coger pelota, pero la pelota no está presente?
<Urbatain> está claro
<Urbatain> :p
<Al-khwarizmi> y luego a "qué pretendes coger" le podrías responder "el guante", y cogería el guante porque entraría en "second chance".
<Al-khwarizmi> si pelota no está presente, pues igual. ¿Qué pretendes coger?
<Urbatain> y si es escuchar
<Urbatain> escuchar grillo
<Urbatain> pero no está programado
<Al-khwarizmi> bueno, eso ya depende de cómo definas el verbo escuchar, que no está definido por defecto. :D
<Urbatain> ummmmm
<Presi> esa respuesta no me gusta
<Al-khwarizmi> pero digamos que el age te da herramientas para definir el verbo escuchar para un objeto.
<Urbatain> dime un verbo que no necesite un objeto destino
<Presi> >coger guante
<Presi> ¿qué pretendes coger?
<Al-khwarizmi> si lo has definido en el objeto grillo, pues te ejecutará lo que digas.
<Presi> >el guante, claro está xddd
<Al-khwarizmi> jajaja, presi, pero si no hay guante no hay guante...
<Jarel> al-khwari, cómo se define el vocabulario de los objetos en age?
<Urbatain> presi querría, "el guante no está aqui"
<Presi> pues que me diga qu eno hay guante
<Presi> pero que no me diga que qué quiero coger xddd
<Al-khwarizmi> jarel___, pues en el código del objeto, defines un método parsecommand que se ejecuta cuando alguien escribe un verbo que toma como complemento ese objeto.
<Al-khwarizmi> y hay otro parsecommand para verbos que tienen dos complementos en vez de uno.
<Al-khwarizmi> ya, presi, ahí has tocado un punto interesante.
<Al-khwarizmi> como he dicho, el parser del age es una cosa muy muy sencilla.
<Presi> urbatain: para responder eso... Tiene que reconocerlo como nombre
<Presi> y saber su concordancia
<Jarel> me refiero a cómo se detecta el vocabulario, si tienen que se palabras enteras, si pueden ser cadenas, trozos...
<Al-khwarizmi> un parser realmente decente reconocería que un guante efectivamente es un nombre, y que es algo que tiene sentido coger...
<Al-khwarizmi> y te diría que no hay ningún guante.
<Urbatain> presi, lo tiene en la base de datos de objetos, en el caso de age
<Al-khwarizmi> y en cambio con coger asdasdf te diría que no sabe lo que es un asdasf, o algo así.
<Urbatain> ok
<Presi> urbatain : no lo tiene, no existe tal guante

Log del 24 de abril de 2009

<Urbatain> no existe en la localidad, pero si en el mundo
<Urbatain> es un ejemplo
<Urbatain> podría ser cualquier cosa presi
<Eliuk> me permiten hacer una intervención?
<Al-khwarizmi> presi se refiere a que el guante no exista en absoluto, ni en el mundo.
<Presi> exacto
<Al-khwarizmi> y para distinguir esos casos, pues habría que tener información léxica. Un diccionario exhaustivo del idioma.
<Presi> pero es un nombre
<Al-khwarizmi> no se puede hacer con menos que eso.
<Presi> un nombre correcto
<Presi> jgb no hizo un megavocabulario en su aventura?
<Eliuk> puedo decir algo?
<Urbatain> al-khwari, imaginemos que el programador crea el verbo escuchar, pero sin objetos a los que referirse, como verbo que se aplica a una localidad, ¿que pasa si el jugador pone escuchar grillo?
<Al-khwarizmi> no sé, puede ser. Y el age también tiene un amago de eso, pero sólo para verbos. Los verbos sí que los distingue porque tiene listas de ellos.
<Al-khwarizmi> eliuk, no pidas hablar, habla :p
<Presi> yo es que no la jugué porque los ejecutables que dió no iban en mi plataforma xd
<Al-khwarizmi> urbatain, pues depende, el programador puede crearlo para que escuchar grillo dé la misma respuesta que escuchar, o para que no funcione.
<Urbatain> explica eso
<Urbatain> el programador programa solo escuchar a secas
<Urbatain> pero hay un grillo en la aventura
<Urbatain> el jugador pone escuchar
<Urbatain> tuberías!
<Urbatain> tuberías mejor
<Al-khwarizmi> es que depende de cómo lo programes :d
<Urbatain> que diría el parser
<Urbatain> repito
<Radin> bueno tengo que hacerme la cena... Así que os dejo compañeros. Espero mañana poder pasarme antes...
<Al-khwarizmi> en el age tratas directamente con la cadena de entrada, aunque a través de una api que te simplifica las cosas.
<Presi> al-khwari : a mi, al menos para aventuras pequeñas, me parece que demasiado tener un léxico completo
<Al-khwarizmi> si pides que la cadena sea exactamente "escuchar", pues no funcionará con complemento.
<Urbatain> el programador programa escuchar de forma genérica
<Presi> al-khwari : claro que en un modelo data-driven como el de age tiene mas sentido
<Eliuk> es que quiero exponer algo más o menos de 1 parrafito. Digo, quiero explicar algo.
<Al-khwarizmi> y si pides sólo que empiece por "escuchar", pues sí que funcionará
<Presi> porque esas palabras estarían en el motor
<Presi> no en cada aventura
<Eliuk> en realidad, hacer una pregunta más bien.
<Al-khwarizmi> exacto, presi... La idea es que el motor tenga unos ficheros que definen cómo es el castellano.
<Al-khwarizmi> y que valgan para cualquier aventura en ese idioma.
02 * Radin (webchat@dfqwti.Dc4ogz.Virtual) quit (read error: eof from client)
<Urbatain> estás esquivando mi pregunta al-khwari , pero dejémoslo :)
<Al-khwarizmi> urbatain, no esquivo nada...
<Al-khwarizmi> es que "de forma genérica" se puede programar de las dos maneras.
<Urbatain> no me entiendes
<Al-khwarizmi> y no es más complicada una que la otra.
<Al-khwarizmi> no, no me entiendes tú a mí :d
<Urbatain> imaginemos
<Al-khwarizmi> estás acostumbrado a un sistema tan limitado, que no te lo imaginas.
<Urbatain> soy yo el que hace la pregunta, me tienes que entender tu a mi!
<Al-khwarizmi> yo te he entendido. Pero estoy diciendo que se puede hacer que ese "escuchar" funcione sólo si va solo, o que funcione con cualquier cosa.
<Al-khwarizmi> de las dos maneras.
<Urbatain> lo hablamos en privado a ver si nos aclaramos
<Urbatain> que hable eliuk
<Presi> eliuk?
<Eliuk> me gustaría saber por qué los programadores enfocan tanto lo del pareaseado en una separación "monótona" de palabras. O de separar una estructura, por ejemplo, como ha dicho al por medio de su "conector".
<Eliuk> no sé mucho sobre...
<Eliuk> ... Programación y parsing en si...
<Eliuk> ... Pero puedo hablar un poquito sobre gramática.
<Eliuk> en gramática todo lo que está escrito en un "enunciado"...
<Eliuk> ... Puede ser dvidido en unidades menores llamadas "sintgamas".
<Eliuk> sintagmas.
<Eliuk> un sintagma describe una estructura "logica" que compone la oración.
<Eliuk> por tanto, es "codificable" a nivel de programación.
<Eliuk> se puede hacer un algoritmo, y de hecho existen programas...
<Eliuk> ... Que puedes reconocer sintagmas y separarlos.
<Eliuk> pudiendo separar "sintagmas"...
<Eliuk> ... Sería fácil hacer un parsing.
<Eliuk> porque el parser reconocería todas y cada una de las palabras y funciones de cada sintagma...
<Eliuk> ... Y determinaría su utilidad dentro de contexto de la aventura.
<Eliuk> ahora, eso requiere también tener un lexicón.
<Eliuk> para que el "programa" que divide en sintagmas...
<Eliuk> ... Pueda reconocer por ejemplo...
<Eliuk> ... Si algo es un "adverbio". El lexicón determinaría si "-mente", ah, y si va luego o antes de un verbo.. Ah, es un sintagma verbal, que tiene dentro de él un sintagma adverbial...
<Eliuk> ... Y podría decir... Ah, podemos omitir el "adverbio".
<Eliuk> :p todavía no me explico cómo esto no se ha hecho en ningún sistema...
<Eliuk> ... Siendo que la teoría (y la práctica) existen hace décadas.
<Eliuk> empezando con noam chomski.
<Eliuk> :p
<Eliuk> eso es lo que tenía que decir.
<Presi> pido turno
<Eliuk> :p
<Al-khwarizmi> eliuk, efectivamente, estás describiendo los parsers "de verdad".
<Jarel> (en el fondo inform es un poco eso, un analizador de estructuras)
<Al-khwarizmi> y como ya he dicho más de una vez, eso no se ha hecho en nuestra comunidad porque no hay ni tiempo, ni demanda.
<Jarel> (y por eso no me gusta ese sistema)
<Al-khwarizmi> (me callo, que hable presi)
<Presi> yo lo que creo que es no se ha hecho antes (en los 8 bits) claramente por falta de memoria
<Presi> y no se ha hecho después porque requiere trabajo
<Presi> que solo un equipo comercial se puede permitir
<Eliuk> jarel, me perdonarás... Pero inform no hace eso.
<Presi> o al menos alguien con bastante dedicación
<Presi> en cualquier caso
<Eliuk> no hay análisis sintagmático.
<Urbatain> está hablando presi
<Eliuk> yo no he visto ningún parser que haga eso.
<Urbatain> esperad
<Urbatain> por favor continúa presi
<Presi> yo me pregunto si en aventuras pequeñas vale la pena meter todo ese léxico
<Eliuk> (perdón)
<Presi> viene al hilo de lo que decía antes
<Jarel> inform intenta cuadrar lo escrito dentro de una "plantilla" de frase
<Presi> en un sistema basado en motor tiene mas sentido porque solo el motor guarda ese vocabulario
<Jarel> una plantilla cuyos puntos de articulación son las preposiciones
<Presi> y tendría tambien sentido en sistemas basados en librerías dinamicas
<Presi> como uno hecho en python por ejemplo
<Eliuk> jarel_: la planilla no es analisis sintagmático. Es a lo que me refería yo con "monótono" o bruto.
<Presi> pero en sistemas basados en z o glulx en los que todo se compila en un binario estático no
<Presi> es todo
<Al-khwarizmi> presi, el léxico del idioma español es

Log del 24 de abril de 2009

común, está claro que no tiene ningún sentido incluir un léxico del español en cada aventura. Eso tiene que ser compartido por todas las aventuras en español de un determinado sistema.
<Eliuk> quiero responder lo de presi.
<Al-khwarizmi> y efectivamente, inform no se presta a ello... Mala suerte para inform ;)
<Urbatain> todos queremos! Al ataque!
<Al-khwarizmi> nunca me gustó ese diseño.
<Eliuk> presi: es cierto todo lo que dices... Pero el lexicón tampoco tiene que ser tan grande...
<Jarel> eliuk, lo es de forma muy sencilla en la medida de que detecta el verbo, el sujeto y los complementos
<Jarel> de forma muy rígida sí
<Jarel> perdón, el sujeto non xd
<Eliuk> ... Por ejemplo, en español existen ciertas reglas para formas "adverbios"... (-Mente) por ejemplo, y hay poca excepciones a eso.
<Al-khwarizmi> y por cierto, jarel, que conste que hacer un parser que detecte constituyentes (sintagmas) no quiere decir parsing estricto.
<Eliuk> la preposiciones son todas contadas.
<Jarel> no me refiero a eso
<Al-khwarizmi> hoy en día, los parsers que se usan en investigación, lo que se considera el estado del arte, son todos robustos (no estrictos).
<Al-khwarizmi> y te dan un árbol completo.
<Jarel> parsing estricto es que si duda de una palabra, te da error
<Al-khwarizmi> en el que intentan decirte qué función juega cada palabra.
<Al-khwarizmi> ahora bien, son modestos (pueden saltarse palabras, por ejemplo, o intentar adivinar cosas).
03 * Al-khwari is now known as Al-khwarizmi
<Eliuk> los adjetivos siempre van antes o depués del sustantivos que modifican, y el sustantivo se corresponde en género y número con el verbo nuclear de la oración.
<Al-khwarizmi> (bien, al fin me dejó cambiar de nick)
<Jarel> las plantillas de inform, por defecto no admiten más ingredientes de los que hay
<Eliuk> jamás de produce una ambiguedad que no permita a un computador determinar cada sintagma.
<Jarel> un verbo, unos huecos para objetos, y preoposiciones entre medias
<Urbatain> yo quiero responder a presi
<Urbatain> sobre el lexico
<Al-khwarizmi> bueno, eliuk, eso es mentira, se producen muchísimas ambigüedades. Lo que pasa es que se suelen resolver con métodos estadísticos (y muchas veces, mal) :d
<Jarel> los objetos tienen nombre y adjetivos, y determinantes y partículas de relativo en función de su genénro y números
<Presi> responde xd
<Jarel> y no hay m´ças
<Urbatain> inform ya genera un vocabulario interno
<Urbatain> recorre los objetos
<Urbatain> saca los nombres
<Jarel> si metes algo no previsto , te casca "sólo entendí que quería mirar"
<Urbatain> y los mete en un vocabulario
<Urbatain> a lo que voy presi
<Urbatain> es que no hace falta hacerlo a mano
<Urbatain> peudes usar un diccionario
<Eliuk> porque reonoce el verbo "nuclear" per sólo porque está en la gramática..
<Urbatain> perdón
<Urbatain> un léxico completo de un idioma
<Urbatain> además
<Eliuk> ... No porque esté "analisando" realmente.
<Urbatain> sacar las palabras clave del juego y de sus objetos
<Urbatain> y hoy en día
<Urbatain> con la potencia que hay
<Urbatain> que miedo tienes de que un juego pequeño
<Urbatain> tenga toda esa información?,
<Eliuk> si fuera capás de reconocer el verbo nuclear haciendo un analisis sintagmático del enunciado...
<Presi> es ineficiente en binarios estaticos
<Presi> repetir una y otra vez lo mismo
<Eliuk> ... Entonces podría reconocer todos los elementos de la oración.
<Eliuk> todos y no es mentira lo que digo.
<Eliuk> :p
<Presi> en inform se hace porque los binarios resultantes nunca han sido demasiado grandes
<Eliuk> siguiente reglas lógicas.
<Presi> bueno, ya sabes que ya no me gusta inform
<Eliuk> siguendo, digo
<Presi> aunque lo hayan liberado recientemente.... A buenas horas!!!!!
<Presi> xdddd
<Al-khwarizmi> eliuk, tampoco te tires, eh. Los parsers, incluso los mejores, no son 100% precisos. Pero bueno. Para lo que los usamos aquí, pueden llegar a ser 99% precisos.
<Urbatain> :)
<Eliuk> al.
<Urbatain> o sea que lo dices por motivos de eficiencia
<Urbatain> no?
<Eliuk> existen programas de los gringos... Para analizar sintagmas..
<Urbatain> creo haber entendido
<Jarel> eliuk, si eso fuera verdad,... Google translator haría traducciones perfectas
<Eliuk> ... Son 99% fiables.
<Al-khwarizmi> eliuk, yo me dedico a eso, y te digo que no lo son.
<Eliuk> no, es distintgo.
<Eliuk> distinto.
<Eliuk> google no hace traducciones perfectas porque no entiende de "sentidos".
<Urbatain> eso es interesante, si incorporas un lexico, no se resentiría el parser?
<Al-khwarizmi> ahora mismo el estado del arte está más o menos en un 90% de precisión y recall por constituyente.
<Al-khwarizmi> que, por oración, es menos. Puee que un 80%.
<Urbatain> y lo que dice presi, realmente es necesario? Para un juego pequeño, o grande
<Melhython> (con máquinas más bien tochas)
<Jarel> eliuk, ni con frases simples, sin dobles sentidos ni argot
<Eliuk> un analisis sintagmático solo "divide la oración" en sus sintagmas componentes.
<Eliuk> eso no tiene nada que ver con el "significado".
<Al-khwarizmi> pero bueno, teniendo en cuenta que en las aventuras se utilizan frases muy muy muy muy restringidas...
<Eliuk> es solo la "estructura".
<Presi> urbatain : si está implementado eficientemente no
<Al-khwarizmi> creo que si aplicáramos un parser bueno a las aventuras, sí que se conseguiría el 99%.
<Urbatain> ok, presi
<Presi> es que estais muy mal acostumbrados a la lentitud de inform 7 xdddd
<Eliuk> y eso es básicamente lo que hace un parsing, no? No trata de averiguar "sentidos"...
<Urbatain> :)
<Eliuk> ... Sino la estructura de lo que el jugador escribe.
<Jarel> y el jugador saldría corriendo asustado pensando que hay alguien dentro del ordenador xd
<Al-khwarizmi> porque hay muchos tipos de frases que simplemente no van a salir (como por ejemplo "pienso que la filosofía de kant, lejos de ser una mejora de la de locke, es más bien una hez infumable que no sirve para nada").
<Urbatain> jajaja
<Eliuk> para poder analisarlo y en base a "igualdadades" determinar la acción a seguir.
<Urbatain> diría el parser
<Urbatain> piensas, pero no se te ocurre nada útil.
<Urbatain> :)
<Jarel> "sólo entendí que kant apesta"
<Eliuk> oye
<Jarel> bueno, siendo prácticos, hay algún analizador de esos en marcha? En el mundo de los guiris quizá?
<Eliuk> oye al.. Esa frase de kant...
<Presi> jajaja
<Eliuk> .. Un analizador de sintagmas lo haría perfectamente...
<Eliuk> ... No entendería ni pajolera idea de lo que hablas...
<Eliuk> ... Pero habría perfectamente todas las divisiones de estructura.
<Urbatain> yo quiero soltar una parrafada
<Eliuk> en unidades menores.
<Presi> urbatain : adelante!
<Urbatain> si os place
<Eliuk> dale.
<Urbatain> se me enfollina esto en la mente
<Urbatain> no se si lo expresaré claro
<Urbatain> mi conclusión es que el parser ideal es semiestricto

Log del 24 de abril de 2009

<Al-khwarizmi> jarel___, en el mundo aventurero no, no lo hay. Fuera del mundo aventurero, sí. Hay cien mil.
<Urbatain> si un verbo no requiere un objeto, el parser debería de quejarse o explicar que las palabras de más sobran
<Urbatain> o que escuchar grillo
<Urbatain> no está permitido
<Urbatain> no lanzar una respuesta valiente
<Urbatain> a ver si cuela
<Urbatain> os recuerdo que la listeza de inform no gusta a nadie
<Urbatain> coger
<Urbatain> coges tus propias pelotas
<Urbatain> será gilipollas el parser este
<Urbatain> matar
<Urbatain> (matando a tu compañera, elegida al azar)
<Urbatain> genial ya me has jodido la campaña
<Melhython> puedo decir algo?
<Urbatain> di
<Melhython> le dais vueltas y vueltas
<Melhython> a los mismos temas
<Melhython> y son temas irreconciliables
<Melhython> lo sé porque hemos hablado de ello 20 años (y porque me ha dado tiempo de escribir toda una obra de teatro con el barbas entretanto)
<Urbatain> yo no lo veo así, una flexibilización del parseado, permitiría entender mejor al jugador novel
<Melhython> es comprensible las quejas ante el parser no-estricto
<Urbatain> :)
Session time: sat apr 25 00:00:00 2009
<Melhython> y por otra parte para algunas circunstancias el parser no-estricto parece fundamental
<Melhython> ¿por qué no dejar la decisión en manos del escritor de la aventura?
<Jarel> bingo!
<Eliuk> rayos... Que eso de estricto y no estricto me parece una horrible falla de enfoque. No creo que haya nada de estricto y no. Con un analisis de sintagmas hay elementos "relevante" y otro que no, es todo.
<Eliuk> :p
<Presi> melhython : en un sistema verdaderamente modular, podrías cambiar el parser en cualquier momento
<Jarel> parser flexible, que el programador elija en cada momento el tipo de parsing
<Melhython> yo estoy con jarel, y si hay graduaciones para escoger mejor que mejor
<Al-khwarizmi> eliuk, lo que dices tú es no estricto (como cualquier parser razonable) :d
<Eliuk> estricto... No, es un error de concepto. :P
<Eliuk> :p
<Al-khwarizmi> un parser estricto es el que define un conjunto de frases "gramaticales" y considera que el resto están "mal". Eso es un parser estricto.
<Jarel> estricto es que si dices una palabra de más, la orden se detiene, hasta que elimines esa palabra extraña
<Al-khwarizmi> por lo tanto, lo que dices tú no lo es.
<Eliuk> me voy a echar a los "pesos-pesados" del caad por decir eso.
<Urbatain> en inform podrías reventar el parser y construirlo desde 0, no?
<Urbatain> usando la funcion parse
<Eliuk> :p
<Jarel> y hacer un tetris!
<Urbatain> melhython, porque no dejar eso en manos del autor
<Urbatain> pues por una sola razón
<Melhython> yo tuve que hacer eso en 'casi muerto'
<Urbatain> porque para saber elegir
<Melhython> con inform
<Urbatain> hay que ser un autor que sepa del tema
<Melhython> y es infumable
<Eliuk> "y considera que el resto están "mal". Eso es un parser estricto." ---> Y ese es justamente el error de concepto.
<Urbatain> que sepa de qué va todo esto
<Melhython> ese no puede ser el camino
<Melhython> tiene que ser mucho más simple
<Al-khwarizmi> yo ya lo dejo en manos del autor desde 2002, eso para mí es trivial, yo lo que estaba discutiendo es lo que debería hacer el autor :p
<Eliuk> dentro de una frase no hay elementos que estén "mal" (salvo que sea agramatical)...
<Urbatain> mi opinión es que el sistema debe de proporcionar un parser correcto y funcional
<Eliuk> ... Hay elemento que son "irrelevantes" o "redundantes", es todo.
<Urbatain> quizás permitir eso avanzado y elegir su comportamiento
<Al-khwarizmi> eliuk, exacto. Pues precisamente por eso digo que el parsing estricto no tiene sentido.
<Urbatain> pero de base, por defecto un comportamiento
<Melhython> al-k el problema en el age es que el mapeo entre vocabulario y acciones es demasiado laxa y hay que escribir demasiado
<Melhython> en beanshell
<Urbatain> a to esto
<Eliuk> al, entonces estamos de acuerdo. :)
<Urbatain> el parser de caecho, como era melhython ?
<Jarel> eliuk, no creo que nadie conseidere que están mal... Para el único que están "mal" es para el señor parser estricto
<Melhython> el parser de caecho? Era no estricto con ordenación de sintagmas por preposiciones
<Melhython> el orden lo determinaba el escritor
<Eliuk> pero los parsers estrictos dominan el mundo. :P
<Jarel> tads es tb estricto?
<Eliuk> tengo entendido que sí.
<Eliuk> puedo estar equivocado.
<Jarel> no tiene vista_gorda_mode?
<Melhython> jarel, es normal
<Melhython> el inglés como idioma esta dominado por phrasals
<Melhython> y frases hechas cortas
<Al-khwarizmi> bueno, lo de beanshell no te digo que no, pero yo estoy defendiendo el parsing no estricto, no estoy defendiendo al age concretamente. Ya dije antes que no es mi ideal de parser. Se podrían hacer las cosas muchísimo mejor, teniendo tiempo (y no lo digo por el beanshell sino más bien por hacer un parser de verdad, que te dé un arbol sintáctico, que sea probabilístico, etc.)
<Melhython> el parser estricto no es tan malo para 'ellos'
<Urbatain> melhython, viste si blue lacuna tiene parsing no estricto?
<Melhython> eso es un chiste, urba
<Urbatain> no
<Melhython> blue lacuna es una aventura por point & click
<Jarel> cierto, el inglés es más parseable que las lenguas romances
<Urbatain> cierto
<Urbatain> pero también permite verbos
<Eliuk> "con ordenación de sintagmas por preposiciones" --> con separación de "objetos" por preposiciones. Ahí no se aplican los sintagamas... Porque los objetos son 1 sintagma más.
<Melhython> una aventura de point & click no requiere parseado casi
<Urbatain> melhython, , cuéntanos si te place, aquello que dijiste que sí te gustó de blue lacuna, de su parseado para novatos
<Melhython> no
<Urbatain> tengo curiosidad
<Melhython> me gustó 'el concepto para novatos'
<Melhython> que no es lo mismo
<Urbatain> me dijiste que lo ibas a usar
<Urbatain> pues explícate
<Melhython> es una novela interactiva (no un juego) con aproximación textual de tipo point & click
<Melhython> eso lo hace muy fácil de jugar
<Melhython> o más bien de 'leer'
06 * Jarel___ se tranforma en un jugador del wow en cuando dan las 12, y se pregunta qué hace aquí....
<Melhython> lo único que parece que ha hecho lacuna
<Melhython> es aceptar aún los comando normales
<Melhython> y meter la librería más potente de 'autocorrección' de entradas
<Melhython> que tienen en i7
<Eliuk> sí, totalmente de acuerdo con mel.
<Melhython> con algún aditamento
<Melhython> o eso parece
<Melhython> he mirado esas librerías y no las podemos usar
<Melhython> (a parte tampoco corrigen gran cosa y lo hacen a un coste elevado de memoria y cpu)
<Urbatain> de todas formas, la "autocorrección" es tan necesaria?
<Urbatain> si el parser no te entiende, te dirá
<Melhython> oh, sí
<Urbatain> no entiendo ese verbo
<Urbatain> no entiendo esa palabra
<Melhython> si alguien escribe
<Urbatain> reescríbela
<Melhython> coher plátano

Log del 24 de abril de 2009

<Urbatain> ya se autocorrije sólo el jugador :)
<Melhython> g-h están al lado
02 * Chir (chir@cbtxeg.D3rvtx.Virtual) quit (quit)
<Urbatain> pues no ser'amejor decir
<Melhython> sería muy bueno que el parser lo entendiese
<Urbatain> melón, mano salchichas
<Urbatain> escribe bien!
<Urbatain> bromas a parte
<Melhython> no
<Urbatain> yo no lo veo así
<Melhython> cuando el parser 'te dice' que está mal
<Al-khwarizmi> bueno, eso no es muy difícil de hacer, melhython. Y consume cpu, pero para un ordenador de hoy en día es pan comido.
<Urbatain> así fomentas a los hoyhan
<Melhython> te dispara directo a la inmersión
<Al-khwarizmi> de hecho es algo que tengo en mi lista de cosas por hacer para el age.
<Urbatain> dices que te mete de lleno en la aventura?
<Melhython> un ordenador de hoy en día... Vale, ¿y una pda? ¿Y la nds? ¿Y un iphone?...
<Urbatain> o que te saca de lleno de un puñetazo?
<Melhython> a mi me parece que esas cosas deben tenerse en cuenta
<Urbatain> tb tienen potencia mel
<Al-khwarizmi> melhython, también. También pueden.
<Melhython> ya
<Melhython> pero si vas sumando...
<Al-khwarizmi> fíjate que una pda de hoy seguramente sea como un ordenador de hace 5 años.
<Melhython> en cualquier caso
<Melhython> esas librerías están ahí
<Presi> pues yo lo de la autocorrección no lo veo tan necesario
<Presi> que escriba bien el jugador ;)
<Melhython> pero la traducción implica 'inventar' las correcciones en español más habituales
<Melhython> presi, el jugador no escribe bien
<Presi> y si se equivoca mala suerte
<Al-khwarizmi> pero bueno, sí, melhython... Está claro que si empiezas a meter más "features" potentes, vas a consumir más cpu, y llegará un momento en que los móviles y similares se caigan de tu "target".
<Melhython> si hablamos de un jugador casual
<Urbatain> hoygan, me fase el fabor de coher el brasalete del nio, de una puta vez
<Al-khwarizmi> eso ha sido así toda la vida. El desarrollo de software es una cuestión de tradeoffs.
<Urbatain> grzias de antebraso
<Eliuk> yo creo que el jugador de ac debe simplemente escribir bien y ya.
<Melhython> las librerías no son capaces de arreglar eso
<Eliuk> que por algo son de texto.
<Melhython> se limitan a cosas como sería en español el 'ceceo' o el 'seseo'
<Urbatain> eso sería interesante, llevar un ordenador de muestra grabando transcripts, en mitad de un botellón
<Al-khwarizmi> de todas formas, mientras sigáis usando las máquinas z y glulx, no creo que podáis hacer nunca todas estas cosas.
<Eliuk> tal como el buen lector debe tener un vocabulario de un tamaño más o menos descente para poder entender lo que está leyendo.
<Presi> si, en las aventuras point and click sería lo equivalente a pulsar 10 pixels más allá y que te lo cogiera como bueno xddd
<Urbatain> Al-khwarizmi, eso es gratuito lo que dices
<Eliuk> lo mismo para el jugador de ac, debe saber ortografía.
<Eliuk> lo básico.
<Urbatain> la máquina que se use es independiente de la librería
<Melhython> no os pillo, pensaba que querias ampliar el 'mercado' de esto
<Al-khwarizmi> no... Esas máquinas tienen unas limitaciones de memoria, urbatain.
<Melhython> el mercado de ahí fuera está lleno de gente que no pone ni un acento bien colocado
<Eliuk> los acentos son otro tema.
<Eliuk> p:p
<Urbatain> las de glulx son mas elevadas Al-khwarizmi
<Melhython> cada uno pone el límite de lo razonable en el punto que él tiene
<Melhython> :d
<Eliuk> glulx es una máquina que cada la cagan más.
<Eliuk> :p
<Urbatain> eso también es gratuito eliuk
<Eliuk> cada día.
<Presi> Al-khwarizmi : la máquina glulx tiene un direccionamiento de 32 bits
<Melhython> pero podemos regresar al tema central?
<Presi> otra cosa es que la estén cagando paso a paso xddddd
<Al-khwarizmi> no, no es gratuito, es así... Las últimas modificaciones de la máquina glulx han sido de locos.
<Eliuk> y por ser gratuito tiene que ser malo?
<Urbatain> otro experimento sobre parsers
<Al-khwarizmi> han sido un fallo de diseño de libro. De manual.
<Melhython> porqué os parece mal que un autor pueda usar el parseado no-estrictor?
<Eliuk> no estoy de acuerdo.
<Urbatain> que si que si
<Al-khwarizmi> cargarse el acoplamiento entre la máquina y un compilador... Buff.
<Urbatain> bueno, descalificar una máquina virtual
<Urbatain> además de absurdo
<Urbatain> está fuera del tema
<Eliuk> glulx era un buena máquina virtual.
<Eliuk> erc.
<Eliuk> erc.
<Eliuk> eras
<Urbatain> melhython, , creo que todos están de acuerdo contigo
<Eliuk> perdón (se quedó pegado)
<Urbatain> eliuk, de ese tema se habla mañana
<Eliuk> ok.
<Melhython> vale
<Urbatain> el único que no le gusta el no estricto es a mi
<Urbatain> por las razones que he dado
<Urbatain> mal explicadas
<Urbatain> pero las he dado :p
<Urbatain> quiero poner otro ejemplo
<Melhython> pues entonces necesitamos para empezar una capacidad de parseado no estrictor para los informs
<Melhython> que no lo tienen
<Urbatain> de juego guiri que hizo un parseado especial
<Urbatain> para experimentar
<Eliuk> puedes resumir urba... Yo no me he enterado
<Melhython> jarel, ya sabes... :P
<Urbatain> melhython, , eso en infsp no se puede, porque rompería la compatibilidad con inform
<Urbatain> en informate eso ya lo tenemos
<Presi> a mi tampoco me convencía lo no estricto, pero veo que a la mayoría le gusta
<Al-khwarizmi> descalificar una máquina virtual no es absurdo. Lo que es absurdo es cerrarse a esa máquina virtual, como si fuera perfecta o algo así, cuando es todo lo contrario.
<Urbatain> ahora la cuestión es si inform 7 permite un parseado no estricto
<Urbatain> Al-khwarizmi, eso mañana
<Urbatain> bueno, como decía
<Urbatain> este juego guiri
<Urbatain> proponía un parseado muy estricto
<Melhython> un momento, urba
<Urbatain> sigue
<Urbatain> :)
<Presi> y aunque el parseado no estricto no sirve para psis, para ordenes normalmente no va mal....
<Melhython> en informate no hay eso
<Urbatain> presi, claro que sirve
<Presi> discrepo
<Urbatain> siempre se ha usado parser mucho más flexible para los psis que para el parseado de acciones normal, no?
<Presi> y siempre han parecido tan estúpidos xd
<Al-khwarizmi> más estúpidos áun parecerían con parsing estricto.
<Urbatain> melhython, , el parser listillo ese, no te permite tener parseado no estricto en informate?
<Melhython> sordos más bien
<Melhython> no, el parser listillo solo ignoraba algunas cosas
<Melhython> al final
<Melhython> y poco más
<Urbatain> a ver, los psis en la historia de la aventura hispana, siempre han usado parser no estricto
<Urbatain> desde paws hasta informate
<Jarel> ey, por no estricto no se habrá sugerido en ningún momento enteder detecles y faltas de ortografia no???!!!
<Urbatain> ignoraba palabras de más
<Urbatain> que más quieres?

Log del 24 de abril de 2009

<Presi> claro, palabras clave y ya
<Urbatain> no jarel
<Melhython> de más no es solo 'al final'
<Presi> para hacer psis así, casi prefiero no hacerlos
<Urbatain> jeje un psi hoygan
<Urbatain> que sólo entienda en hoygan
<Al-khwarizmi> presi, pues ya me dirás cómo haces un psi digno con parsing estricto. Porque eso sí que es imposible.
<Melhython> eso mismo pienso yo
<Presi> el tema de los psis con las herramientas que tenemos... Como acertadamente dijo zak una vez hay que buscar una "excusa" argumental que justifique que parecen sordos, tontos o ambas cosas
<Presi> o si no, abstenerse de meterlos
<Urbatain> lo que digo siempre yo
<Melhython> eso a mi me parece una de las tonterías más grandes que ha dicho zak
<Urbatain> si tienes psis
<Urbatain> que sean sordos y mudos
<Melhython> pero es que zak odiaba a los psis
<Jarel> vale, llenemos nuestras aventuras de psis guiris
<Urbatain> mejor si están ya muertos
<Al-khwarizmi> sí, estoy con melhython, me parece una tontería.
<Al-khwarizmi> los psi's de nuestras aventuras son muy malos porque ni las herramientas son muy buenas, ni tenemos mucho tiempo para hacerlos bien. Pero hacer un psi medio decente tampoco me parece tan complicado.
<Al-khwarizmi> está muy mitificado eso.
<Jarel> en lugar del manido "no entiendo lo que dices"... "Yo no entienedo bien qué tu dice"
<Urbatain> el otro día hablaba con melhython sobre el tema, creo
<Urbatain> se han hecho psis memorables
<Urbatain> en paws
<Urbatain> o con pocos recursos
<Presi> melhython : pues será que a mi tampoco me caen simpáticos xdd
<Melhython> parece que esperas que hablen español
<Urbatain> pero nos salimos de tema
<Urbatain> no hay una mesa de psis?
<Urbatain> debería haberla!
<Melhython> pero eso es tanto como esperar que tengan sentimientos y eso
<Presi> Al-khwarizmi : como harías tú un psi decente?
<Melhython> si, nos salimos del tema
<Al-khwarizmi> presi, depende del tiempo que tenga :d
<Al-khwarizmi> si me pagaran por hacer aventuras, haría un parser de verdad, que sacara un arbolito y tal.
<Al-khwarizmi> pero dado que no es el caso... Teniendo poco tiempo...
<Presi> si es que tu eres un mercenario xd
<Presi> pareces samudio :ppppp
<Al-khwarizmi> yo creo que usando expresiones regulares para detectar pares o tripletas de palabras clave, y tener en cuenta en qué posiciones aparecen (a veces, otras no) se pueden capturar muchísimas cosas.
<Al-khwarizmi> y hacer un psi decente sin gastar tanto tiempo.
<Melhython> si le añades la información contextual
<Melhython> puedes acertar 'bastante'
<Jarel> eso es, detectando trozos de frase
<Al-khwarizmi> de hecho, tengo alguno hecho en mi aventura inconclusa "el despertar de zogon", con los que estoy bastante contento.
<Melhython> pero claro si le buscas las cosquillas se las encuentras seguro
<Urbatain> hacemos una cosa
<Urbatain> voy a añadir este tema
<Al-khwarizmi> algún cobaya con el que probé hablaba con ellos y el psi más o menos le acertaba.
<Urbatain> al domingo
<Urbatain> ok?
<Urbatain> porque el domingo es un genérico y flexible
<Urbatain> conclusiones
<Urbatain> lo cual se puede espachar es 2 segundos
<Urbatain> o estar toda la tarde
<Urbatain> así que añado psis
<Melhython> la conclusión es que no estamos de acuerdo en la interfaz necesaria para un casual
<Presi> ni para un casual ni para un veterano xddd
<Presi> pero eso era previsible
<Urbatain> yo creo que si, todo el mundo ama lo no estricto
<Urbatain> ,salvo yo
<Urbatain> que quiero un semiestricto
<Presi> y yo!
<Urbatain> bueno y presi
<Urbatain> :)
<Presi> pero sin que sirva de precendete
<Urbatain> claro claro
<Urbatain> hoy me estás asustando
<Melhython> lo podemos centrar
<Melhython> y verlo más claro
<Jarel> semiestricto regulable hacia más estricto o flexible
<Melhython> opciones: 1. Estricto vs no-esticto
<Urbatain> yo quiero decir algo pero cuando terminéis el tema
<Al-khwarizmi> es que semiestricto no significa nada... Definid semiestricto.
<Melhython> 2. Controlable por el escritor o general
<Al-khwarizmi> porque formalmente, no significa nada. :D
<Urbatain> es que es muy difícil Al-khwarizmi
<Melhython> 3. Texto libre u opciones claras (a lo gráfica)
<Eliuk> "usando expresiones regulares para detectar pares o tripletas de palabras clave" --> si lo haces con sintagmas, y perdón por darle de nuevo a esto (es que me sigue sorprendiendo que esta teoría no se use cuando es totalmente efectiva, aunque cara de implementar, como dice al), entonces puedes reconocer imediatamente sujeto, verbo y los dos objetos sin importar el orden en el que estén.
<Melhython> 4. Opciones aún mas restringidas: point & click text
<Melhython> y ya
<Urbatain> y lo de eliuk!
<Urbatain> don erre que erre
<Urbatain> eliuk, ,tu mismo lo has dicho
<Urbatain> cara de implementar
<Melhython> eso es un caso particular en realidad del no estricto
<Urbatain> porque usamos glulx
<Jarel> semiestricto podría entenderse estricto más un vocabulario de apoyo para detectar terminos de uso banal frecuente
<Urbatain> porque es lo que hay
<Melhython> con algunas ventajas y problemas
<Urbatain> porque usamos inform
<Urbatain> porque es lo que hay
<Al-khwarizmi> melhython, ¿para qué queremos hacer gráficas y point and click? Eso ya existe. No es lo que estamos intentando promocionar.
<Urbatain> no hay tiempo para virguerías
<Melhython> (ya, solo lo pongo en la mesa, al-k)
<Eliuk> es claro que mi sugerencia no va apuntada esas máquinas.
<Urbatain> nos conformamos con la mierda que haya
<Urbatain> sino porque usais todos windows? Eh?
<Eliuk> para eso se necesita un sistema moderno.
<Eliuk> por el ejemplo el java que usar al.
<Urbatain> pues porque no hay otra cosa para jugar al bioshock2!
<Al-khwarizmi> eliuk, pero en la conversación con los psi's no sólo se trata de lo que reconozcas, sino también de lo que sepas responder.
<Al-khwarizmi> quiero decir...
<Eliuk> o el python que me encanta a mí. O derechamente C.
<Al-khwarizmi> vale, reconoces el sujeto y los dos objetos...
<Urbatain> Al-khwarizmi, melhython se refiere a que Aaron, ha implementado un point and click
<Al-khwarizmi> pero si no tienes una respuesta para ese sujeto y objetos, da igual.
<Urbatain> como sistemas para novatos
<Urbatain> eso es todo lo contrario
<Urbatain> en vez de hacer un parser flexible
<Urbatain> se va a la otra punta
<Presi> uff, escribir aventuras en c, que dolor... Xdd
<Urbatain> y le dice al jugahdor
<Eliuk> al, pero si reconoces esos elementos, puedes "corresponderlos" con los que están programados para el psi, simplemente "comparándolos", muy simple.
<Urbatain> hoygan! Que para interactuar sólo tienes que usar las palabras resaltadas
<Urbatain> tanto para examinar coger
<Urbatain> o hablar de un tema
<Eliuk> y reaccionar en consecuencia.
<Melhython> (eso es el lacuna, sí)
<Urbatain> por eso lo menta melhython , Al-khwarizmi
<Al-khwarizmi> eliuk, no te digo que no. Pero yo estaba hablando de cómo hacer un psi decente en poco tiempo.
<Al-khwarizmi> de hecho, si lees lo que estaba diciendo, dije que si me pagaran por hacer aventuras, y

Log del 24 de abril de 2009

por lo tanto tuviera tiempo, haría un parser de verdad.
<Melhython> (pero en el lacuna no importa esa limitación, porque no es un juego, es una novela interactiva)
<Al-khwarizmi> pero como no es el caso, pues haría lo de las palabras clave.
<Eliuk> claro... Totalmente de acuerdo contigo.
<Eliuk> pero convengamos que si ese parsing sintagmático que yo digo estuviera hecho... Programar psi que reconocieran el texto sería "coser y cantar".
<Al-khwarizmi> urbatain, pues a mí eso de Aaron me parece que ya no es una aventura de texto. Personalmente, no me gusta.
<Melhython> (no es tan fácil, ya hemos estado ahí, y no es tan fácil, creéme)
<Al-khwarizmi> pero bueno, habrá a quien le guste, claro. Lo respeto.
<Al-khwarizmi> eliuk, no, no sería coser y cantar.
<Al-khwarizmi> porque repito... Sí, vale, tienes el sujeto, tienes el verbo, tienes el complemento, ¿y qué?
<Urbatain> Al-khwarizmi, curiosamente el juego tiene objetos
<Urbatain> tiene puzzles
<Al-khwarizmi> sigues necesitando saber qué respondes a todo eso.
<Urbatain> tiene máquinas tipo myst
<Urbatain> pero por otro lado el autor asegura
<Eliuk> bueno, actualmente cómo actual un psi.
<Urbatain> que el juego se puede terminar sin coger ni un sólo objeto !!!! 8-O
<Eliuk> reconoce los objetos que el jugador para en la frase...
<Urbatain> no deja de ser ficción interactiva, lo que pasa es que está orientada a conversaciones
<Urbatain> y a personajes
<Urbatain> no a objetos, Al-khwarizmi
<Eliuk> y luego actua en consecuencia. Simplemente es eso.
<Al-khwarizmi> es que a mí no me gusta la ficción interactiva en general. Me gustan las aventuras de texto, de texto libre. :D
<Melhython> (eliuk el problema es que en prompt del jugador solo hay imperativo, con un pnj no: puede haber interrogativo, asertivo...)
<Al-khwarizmi> eliuk, sí, muy bonito, pero con eso no me dices nada.
<Urbatain> es una aventura, se toman decisiones, pero sobre personajes, sobre sentimientos, no sobre tortillas, elfos, y cadenas atadas a un oso
<Al-khwarizmi> el caso es que tienes que programar las respuestas para todas las posibles cosas que le pueden decir al psi.
<Eliuk> mel, es que no están pensando con el analisis de sintagmas.
<Eliuk> :p
<Al-khwarizmi> y por muy bien que analices la frase, de eso no te libra nadie.
<Eliuk> no lo estás viendo desde ese punto de vista.
<Urbatain> lo curioso Al-khwarizmi , es que ese juego que no es juego, da más libertad de elección real
<Presi> Al-khwarizmi : y con orcos y combates :d
<Urbatain> y de incidir en la historia, que todas tus aventuras con orcos :)
<Urbatain> juntas!
<Urbatain> salvo el anillo 3
<Melhython> (lee caecho? Y apache y verás como si que lo pienso desde ese punto de vista eliuk ;))
<Urbatain> claro
<Urbatain> :)
<Urbatain> que puedes elegir como morir entre mil formas :p
<Eliuk> cuando analisas sintagmas, el significado no cuenta. No importa en qué tiempo se esté escribiendo, y etc.
<Al-khwarizmi> no me da más libertad porque no me da la libertad de intentar teclear lo que quiero.
<Al-khwarizmi> para mí, eso es esencial.
<Eliuk> solo importan las estructuras reconocidas.
<Melhython> bueno
<Al-khwarizmi> eliuk, el tema es que con las estructuras no resuelves el problema.
<Melhython> pero y si regresamos al núcleo del asunto de hoy
<Melhython> los casuales
<Al-khwarizmi> el análisis de sintagmas (que por cierto se llama chunking) es muy bonito, pero no te resuelve el problema.
<Eliuk> al: sí, porque se resuelve el parsing.
<Melhython> les damos esas facilidades y restricciones
<Al-khwarizmi> porque sigues teniendo que programar todos los comportamientos.
<Urbatain> bueno, yo quiero decir algo
<Eliuk> y luego ya es cosa de usar los datos arrojados por el parsing de manera "inteligente2.
<Melhython> les damos libertar total y respuestas de sordera?
<Urbatain> y aún nos queda otra mesa
<Urbatain> pendiente
<Melhython> o qué es mejor?
<Eliuk> y ese es otro cuento que tiene que ver con el "modelado de psis" que ese sí que es un asunto en el que yo no me atrevo a opinar.
03 * Uto (asd@bxwm3u.Areoym.Virtual) has joined #caad
03 * Chan sets mode: +o uto
<Eliuk> :p
<Urbatain> antes de sacar conclusiones voy a soltar mi parrafada
<@Uto> nas
<Al-khwarizmi> eliuk, pero el tema es que en un psi, es muuuuucho más difícil "usar los datos arrojados por el parsing de manera inteligente", que parsear.
<Presi> nas uto
<Urbatain> bueno, como decía cien páginas más atrás, hubo un experimento hace tiempo
<Urbatain> esto viene a colación de la forma correcta de escribir los jugadores en las aventuras
<Eliuk> al: ya... Para eso algún genio debería construir un "frameworks" para psis
<Urbatain> bueno pues el juego requería un parseado estrictísimo
<Eliuk> :p
<Urbatain> no sólo el estricto que conocéis
<Urbatain> sino que requería que el jugador se expresase en correcto inglés
<Urbatain> usando todos los the
<Urbatain> y a
<Urbatain> en fin, que no te pasaba ni una
<Urbatain> el resultado es obvio
<Urbatain> era un peñazo
<Urbatain> así que es obvio que hay que levantar la mano ante los hoygan
<Urbatain> ante la falta de acentos
<Urbatain> falta de artículos y demás
<Jarel> noooo
<Urbatain> siiiiii
<Urbatain> fué un fracaso, no lo repitas
<Al-khwarizmi> eliuk, aun con framework, vas a tener que programar un montón de comportamientos. Para el tiempo que tenemos, las expresiones regulares y los pares o tríos de palabras clave llegan de sobra, te lo digo yo.
<Jarel> si algo útil tienen los libros es que te enseñan lenguaje y ortografía
<Urbatain> no reinventes la rueda cuadrada!
<Urbatain> pero que te van a enseñar las aventuras
<Al-khwarizmi> no merecería la pena tener un parsing muy bueno para psi's si luego no vamos a aprovechar su salida.
<Urbatain> si todos hablamos en indio?
<Jarel> para mí es impensable un libro con faltas, y una aventura que admite escribir de cualquier forma
<Urbatain> y encima jbg se expresa agramaticalmente en su parser?
<Urbatain> (esto es coña :) una cuña para jbg, que tendría que estar aqui)
<Urbatain> pues ya ves, jarel____ es injugable lo contrario
<Jarel> no lo es
<Al-khwarizmi> pues yo creo que sí que sería interesante admitir incluso faltas. Una cosa es ponerlas (a mí me duelen a la vista), y otra admitirlas.
<Urbatain> bueno, un juego real demuestra lo contrario
<Urbatain> reinventa la rueda
<Urbatain> si quieres te busco el juego
<Urbatain> hablas con el autor
<Eliuk> al: realmente no entiendo la diferencia. Imagina un sistema que ya traiga el analizador de sintagmas. Luego que el jugador escriba su frase... El parser arrojará 4 elementos: sujeto, verbo, objeto directo, objeto indirecto. El programador podrá consultar esos 4 valores para determinar lo que el psi debe hacer... ¿Cuál es lo complejo en relación al tiempo? No le veo problema.
<Urbatain> y que te diga como hacer un parser megaestricto en inform
<Jarel> qué e slo que quieres ejemplificar con ese juego, urba?
<Planseldon> recuerdo que an la ao de ad si ponías cojer te respondía "se escribe con "g"
<Planseldon> siempre he sido muy de faltas yo
<Urbatain> se ha hablado antes de la correción al

Log del 24 de abril de 2009

escribir en una aventura
<Urbatain> venía al caos
<Urbatain> caso
<Jarel> pues mejor eso a que el parser trague, y luego escribas "cojer" en la pizarra ante tus alumnos
<Urbatain> pero hace 100 páginas
<Al-khwarizmi> eliuk, lo complejo es que esos cuatro valores pueden ser cientos de cosas.
<Al-khwarizmi> y tienes que programar la respuesta para esos cientos de cosas.
<Al-khwarizmi> ¿no lo ves?
<Urbatain> bueno, creo que los correctores de inform 7 que dice melhython , te avisan de que has cometido una falta
<Urbatain> te la corrijen
<Urbatain> y ejecutan el comando con la sintaxis correcta
<Urbatain> cojer pelota
<Melhython> (creo que sí, pero no me acuerdo exactamente)
<Jarel> no me gusta mucho eso...
<Urbatain> (corrigiendo cojer->coger)
<Urbatain> coger pelota
<Urbatain> cogida
<Urbatain> si era así
<Urbatain> cuestión de gustos
<Urbatain> se supone que queda una mesa
<Urbatain> pero pone
<Urbatain> "promoción de acs"
<Jarel> jajaja: ">>cojer pelota... Cojida hoyga!"
<Urbatain> lo cual me parece redundante
<Urbatain> en qué estaría pensando jenesis :)
<Urbatain> luego se va, para dejarnos el marrón!
<Urbatain> (un beso maña!
<Jarel> andaba por valencia dijo
<Urbatain> aå›i que podemos sacar las conclusiones
<Eliuk> al: ya, pero eso se sale del tema de hoy. Estoy hablando estrictamente de parsing. Lo del "modelado de psis" es otro tema y convengo en que es realmente difícil darle un comportamiendo compejo. A lo que voy es que con analisis sintagmático, ya no es necesario usar expresiones regulares y cosas raras... El parser reconocerá esos 4 elementos fundamentales de todas oración, lo hará solito. Y tu ya puedes usarlos luego como te plazca.
<Urbatain> si es que las hay
<Melhython> creo que estaba pensando, urba, en hacer publicidad fuera del entorno
<Melhython> creo
<Urbatain> pues podemos hablar un rato de ello
<Urbatain> si os place
<Al-khwarizmi> eliuk, pues no te digo que no. Pero para los psi's, me parece matar moscas a cañonazos, simplemente.
<Urbatain> y dejamos zanjado el tema
<Urbatain> también os recuerdo que el domingo es cosa de conclusiones
<Urbatain> así que luego , releyendo, recordando
<Al-khwarizmi> si sé que al final para resolver el segundo problema (el importante) sólo voy a poder mirar un conjunto restringido de palabras porque no tengo tiempo para programar 10.000 Respuestas, pues miro unas cuantas palabras clave que para eso llegan, y ya está.
<Urbatain> podemos intentar sacar algo en claro de todo esto
<Jarel> mirad los psis de nearco 3 leñe!!! Que entienden hasta insultos!
<Al-khwarizmi> no veo por qué voy a hacer un análisis bien hecho, si luego la mayoría de las salidas del análisis no voy a saber interpretarlas.
<Jarel> xd
<Al-khwarizmi> (esto no se aplica al análisis normal de comandos sin ser de psi's, ahí sí sería útil un análisis bueno).
<Urbatain> es que no hay nada mejor que un autor motivado tras el parser
<Urbatain> para esconder los defectos de este
<Eliuk> al: el sistema no sería solamente para los psi, sino para todo el parsing... Y los psis podrían aprovecharse de eso. Es a eso a lo que me refiero. :P creo que no me expresé claramente, al parecer. :P
<Melhython> chicos, habían cambiado de tercio
<Jarel> no, en serio mirad los psis de nearco 3 para tener un ejemplo de psis con los que es imposible hablar si pones una coma de más
<Urbatain> ah si?
<Urbatain> eso es interesante
<Jarel> un horror
<Urbatain> que conclusiones sacas jarel___ , sobre el parser del quest
<Urbatain> ya has respondido :)
<Jarel> de hecho sólo puedes hablar sin escribes exactamente "preguntar a fulano sobre x"
<Jarel> si pones otro verbo u otra preposición... Nada
<Urbatain> y en la x
<Urbatain> ?
<Urbatain> ahí cabe todo, no?
<Jarel> la x es el nombre de otro psi
<Al-khwarizmi> eliuk, yo para el resto del parsing lo vería bien. Pero no un chunking como dices tú, sino un parsing completo. Con todos los constituyentes.
<Jarel> lo de los insultos aún no lo he descubierto
<Al-khwarizmi> concretamente, un parsing de dependencias.
<Urbatain> ah :)
<Urbatain> val
<Urbatain> vale
<Al-khwarizmi> que es el que da un modelado más natural de la estructura de una frase.
<Eliuk> al: ahí me superaste... :Djajajaj! No te entendí ni pito. :D jajajaa!
<Al-khwarizmi> un análisis de dependencias es el análisis de una frase mediante un conjunto de relaciones binarias (o sea, flechas) entre sus palabras.
<Al-khwarizmi> en cada una de esas relaciones binarias, una palabra es el gobernante y la otra es el dependiente.
<Planseldon> eliza
<Al-khwarizmi> por ejemplo, en "el perro ladra", perro depende de ladra, y el depende de perro.
<Urbatain> bueno, introduzco la mesa, promoción de las acs fuera del mundillo
<Urbatain> mientras estos dos siguen a lo suyo
<Al-khwarizmi> y cada dependencia puede estar etiquetada (perro es el objeto de ladra, el es un determinante de perro).
<Urbatain> promocionarnos en webs afines
<Urbatain> ciencia ficción
<Urbatain> rol
<Melhython> pasad a una habitación privada!!
<Urbatain> retro
<Urbatain> comunidades de ciegos
<Urbatain> etc
<Urbatain> merece la pena
<Urbatain> el esfuerzo
<Urbatain> si no?
<Al-khwarizmi> bien por acordarte del rol, urbatain. Que es a lo que más nos parecemos, y a la gente siempre se le olvida.
<Urbatain> estamos dispuestos a hacerlo?
<Urbatain> lo más importante
<Urbatain> el español medio tiene tiempo de programar sus aventuras y a la par promocionarlas como es debido?
<Urbatain> ya sabéis
<Urbatain> quien quiera hablar que pida la vez
<Jarel> ¿el español medio?
<Jarel> y eliuk y sarganar?
<Jarel> xddd
<Urbatain> ellos estaå•an peor, no?
<Al-khwarizmi> wow, urbatain. Has conseguido poner una "r" con tilde.
<Urbatain> bueno empiezo yo
<Eliuk> al: es que dices de "dependencias" es justamente sintagmas! :D jajajajaja!
<Jarel> jajajajaja
<Urbatain> å•
<Al-khwarizmi> eliuk, no, no lo es.
<Jarel> y siguen con la mesa anterior
<Eliuk> creo que nos hemos dado vuelta todo el tiempo en los mismo.
<Urbatain> me lo permite
<Al-khwarizmi> son teorías lingüísticas diferentes.
<Urbatain> que cosa más rara
<Al-khwarizmi> y no equivalentes.
<Urbatain> y estos dos!
<Urbatain> aaaaaaaagh!
<Jarel> xdd
<Eliuk> sí, porque un sintagma tiene un núcleo del cual dependen todos los modificadores.
<Eliuk> :d
<Eliuk> y así.
<Urbatain> bueno, empiezo yo
<Jarel> esto se merece una tira
<Urbatain> yo hablaré del amor propio
<Eliuk> y hay sintagmas dentro de sintagmas.
<Urbatain> eso estaba pensando
<Eliuk> :p
<Urbatain> está ahí el programador de aventuras
<Urbatain> especie en extinción
<Urbatain> se tira 6 meses para hacer su juego
<Urbatain> con suerte se tira

Log del 24 de abril de 2009

<Urbatain> 2 meses más de testeo
<Urbatain> y luego la sube al caad
<Urbatain> un triste enlace
<Urbatain> y ya?
<Urbatain> pero que amor propio tienes chaval!
<Jarel> y nadie la juega...
<@Uto> no, entonces se la vapulean
<Urbatain> lanza tu aventura al mundo!!!
<@Uto> y deja de producir
<Urbatain> es de ciencie ficción
<@Uto> fin del ciclo x
<Urbatain> presentala en foros de ciencia ficción
<@Uto> xd
<Urbatain> es de tolkien
<Al-khwarizmi> eliuk, ya, pero no se puede convertir directamente de dependencias a constituyentes ni de constituyentes a dependencias.
<Urbatain> que coño hace la tolkien comp
<Urbatain> que no salió de aqui?
<Jarel> preséntala en foros de literaruta (pues tiene letras)
<Urbatain> ande está el amor propio!
<Urbatain> por ejemplo
<Al-khwarizmi> para convertir de constituyentes a dependencias necesitarías identificar, como tú bien dices, el núcleo, pero esa información no está en el análisis de constituyentes.
<Urbatain> tiene letras
<@Uto> y en foros de fondos azules, pues tienes el viejo frotz
<Al-khwarizmi> y para pasar de dependencias a constituyentes necesitarías identificar los límites de cada constituyente, pero esa información no está en las dependencias.
<Urbatain> mandala a la universidad de las constituyentes dependencias y sintagmas sintagmáticos
<Urbatain> pero mueve el culo man!
<Planseldon> y qué espera urbatain?
<Jarel> esto ya es surrealista
<Planseldon> que le den el nobel?
<Urbatain> pues amor propio
<Urbatain> pedir entrevistas
<Urbatain> mandar el juego a que te lo critiquen
<Urbatain> hacer anuncios
<Planseldon> mira van halen, más "éxito" no se puede tener, y ahí le tienes...
<Urbatain> mira nuestro queridísimo docrtor van halen
<@Uto> todo eso queda de lado en cuanto se sube la aventrua al caad
<Jarel> conseguir que lo jueguen alguien más que tus testers
<Urbatain> ese hombre
<@Uto> poca gente sobrevive a subir su aventura al caad
<Urbatain> le pase por la cabeza lo que le pase
<Urbatain> sabe vender sus juegos
<Al-khwarizmi> urbatain, el caso es que a algunos puede gustarnos programar y simplemente no gustarnos promocionar.
<Urbatain> tiene amor propio por sus juegos
<Presi> uto: unix frotz hace ya muchos años que no mete fondo azul por defecto, sin embargo he visto aventuras en z de inform 7 que te meten el fondo azul ellas mismas!! Xdddddd
<@Uto> quiza lo que debieran hacer los autores de aventuras seria anunciarse en todas partes menos en el caad
<Al-khwarizmi> a mí por ejemplo no me gusta promocionar.
<Presi> supongo que será para no perder la tradición xdddddddd
<Jarel> melhython, tú no dices nada sobre promoción?
<Planseldon> y sin embargo parece siempre insatisfecho
<@Uto> presi, los hay degenerados
<Urbatain> puede Al-khwarizmi , pero hay que cambiar el chip
<Urbatain> cmo se les dice a los agricultores de jaén
<Urbatain> es que vosotros ya no sois agricultores
<Melhython> (estoy escuchando jarel, yo no sé mucho de promoción)
<Eliuk> urba: hay gente que prefiere mantener bajo el perfil sobre sus aventuras.
<Urbatain> es que tenéis que ser empresarios
<Al-khwarizmi> urbatain, el caso es que si hago esto por gusto, y promocionar no me gusta... ¿Por qué voy a cambiar el chip?
<Urbatain> sino
<Urbatain> llegan otros de fuera
<Eliuk> eso como lo toma lo del amor propio que dices?
<Urbatain> os cambian el precio del aceite
<Urbatain> y os jodéis
<Jarel> en los autobuses "probablemente... Una aventura mejor que nearco 3 no existe"
<Al-khwarizmi> si me pusiera a promocionarme, dejaría de gustarme hacer aventuras.
<Planseldon> pido la palabra :d
<@Uto> si vivieramos por la fama, no estariamos en el caad
<Urbatain> adelante planseldon
<Planseldon> una precisión sobre el tema del "éxito" que es otro de mis favoritos
<Planseldon> vamos a ver, es algo muy relativo
<@Uto> yo no hago aventuras, pero con superglus me pasa igual: me importa un carajo si lo usa uno, ninguno o cien
<Melhython> puedo contaros la experiencia de la monstruosa
<Planseldon> qué espera un autor de aventuras?
<Urbatain> es que ni siquiera sabemos promocionarnos dentro del mundillo hoygan!
<Presi> <urbatain> es que tenéis que ser empresarios <--------- jajajajajajajaja
<Presi> esto es surrealista xd
<Planseldon> que su aventura se juegue
<Melhython> intenté dejar comentarios y enlaces en diveros foros, cosas roleras y así
<Urbatain> (presi, era a los agricultores :))
<@Uto> planseldon, no necesariamente
<Presi> ahhh, juasss
<Melhython> más que nada para conseguir algo más de jugadores para los participantes
<Melhython> que se lo merecían
<Melhython> el resultado fue... Nulo
<Urbatain> eso es interesante melhython
<Planseldon> a no uto, entonces?
<Melhython> parece que hay más éxito poniendo enlaces entre tus amigos en el facebook
<@Uto> planseldon, mucha gente hace aventuras simplemente porque les divierte
<@Uto> algunos ni las publican
<Melhython> que al menos te preguntan, ¿pero tío aún existe esto y estás en ello?
<Planseldon> bien
<Presi> en cualquier caso yo lo de "predicar" lo llevo bastante mal, el que quiera jugar que juegue y el que no pues no xdddddd
<@Uto> exacto presi
<Planseldon> entonces esos no necesitan promoción
<@Uto> predicar no es divertido
<Urbatain> pero digo yo, un fan de alien, ¿porque demonios no iba a jugar al último juego de alien? Aunque sea un copyright infrigment?
<Planseldon> pero aquí lleváis cuatro horas hablando de promocion
<@Uto> yo no hago cosas que no me divierten
<Planseldon> supongo que será para algo
<@Uto> lo cual me lleva a pensar... Â¿que coí±o hago aqui ahora? Xd
<Urbatain> o un fan de tolkien, que está acostumbrado a leer, demonios, si no juega a la tolkien comp, es que algo pasa
<Melhython> (será que te divierte)
<@Uto> ah si, que entre para pedirle a presi su correo para mandarle eso
<Planseldon> o sea que mayoritariamente los autores que están en el caad esperan que sus aventuras se jueguen
<Planseldon> y recibir comentarios
<Planseldon> críticas
<Planseldon> entrevistas
<Planseldon> todo eso
<@Uto> bueno, me voy a ver la tele, quiza luego me pase otro lado, si la tele me diveirte menos xd
<Urbatain> planseldon, me d ala razón
<Urbatain> y es muy triste no recibir nada a cambio del esfuerzo
02 * @Uto (asd@bxwm3u.Areoym.Virtual) quit (quit: saliendo)
<Al-khwarizmi> planseldon, yo no espero nada. Mis aventuras ya se juegan, ya lo tengo asumido.
<Al-khwarizmi> perdón.
<Urbatain> puede que hayq gente como dice el amigo saliente uto
<Al-khwarizmi> quise decir: no se juegan.
<Al-khwarizmi> (al menos en el caad)
<Urbatain> eso parece derrotista
<Melhython> hombre, algunos hemos jugado!
<Urbatain> por tanto te gustaría que se jugasen
<Planseldon> y si se jugaran en el caad (es decir, por

Log del 24 de abril de 2009

los otros autores) sería eso un éxito?
<Urbatain> por tanto hay un problema
<Planseldon> porque luego parece que incluso siendo así, sabe poco
<Planseldon> sabe a poco
<Al-khwarizmi> hombre, que se jugasen no estaría mal, pero no lo considero necesario. Por eso sigo haciéndolas de vez en cuando.
<Urbatain> y quizás es que no sabes comunicar : hoygan, tengo un juego, me gustaría que lo jugasen
<Planseldon> porque somos pocos
<Melhython> yo tengo una alegoría
<Melhython> habéis visto la serie llamada the big bang theory?
<Planseldon> por ejemplo, las comps suelen dejar satisfechos a los autores, porque al menos cada participante juega a las demás â¿no?
<Al-khwarizmi> urbatain, no es que no sepa, es que no me apetece. No me gusta hacer spam.
<Presi> hombre yo entiendo lo que dice uto
<Presi> yo desarrollo rebot... Y cuanta gente lo ha usado?
<Presi> si lo tuviera que hacer por la gente que lo usa... No lo hubiera hecho
<Melhython> se ha intentado
<Presi> pero me divierte desarrollarlo xd
<Melhython> en eso del multijugador faltan algunos ejemplos más
<Melhython> para poder sacarle partido
<Planseldon> pero a lo que iba es al ejemplo de el alien suavito
<Presi> eso sí, cuando me da, puede pasarse meses sin que lo toque
<Melhython> yo no sabría hacer una cosa con el multip de sarganar
<Urbatain> bueno
<Urbatain> rebot se usó mucho en su día presi
<Planseldon> sus primeras aventuras para spectrum las hicieron cada uno para que la jugase el otro
<Urbatain> para testear online
<Urbatain> recuerdas?
<Planseldon> y ahora están en internet
<Presi> urbatain : yo no recuerdo que se usara tanto, pero en fin...
<Planseldon> y quizás las juega alguien
<Planseldon> (quizás no)
<Melhython> a mi me parece que no estamos aceptando lo 'raro' que somos
<Urbatain> yo si presi
<Urbatain> una herramienta muy útil
<Urbatain> pero si no hay tiempo para testeo
<Urbatain> habrá tiempo para testeo online?
<Presi> jeje
<Presi> pero eso es otro tema
<Urbatain> que es eso de big bang theory melhython ?
<Urbatain> sí
<Melhython> si no lo habéis visto...
<Melhython> es una comedia americana
<Urbatain> nop
<Planseldon> basta con pasarse por una librería de una gran superficie para ver la cantidad de miles de libros que se publican sin parar
<Melhython> en el que salen 4 ultrageeks, que son físicos trabajadores de una universidad
<Planseldon> cuantos seguirán siendo leídos dentro de unos pocos aí±os?
<Planseldon> vamos que es todo muy relativo
<Melhython> uno de ellos llamado sheldon es como un maníaco compulsivo geek-entre-los-geeks
<Planseldon> y yo os veo muy preocupados por algo que no es para tanto
<Urbatain> imagino que en el siglo de oro también había literatura basura
<Urbatain> el tiempo hace de criba
<Melhython> muchos episodios empiezan con ellos jugando al wow o al scrabble klingon
<Urbatain> :)
<Urbatain> jo, eso existe?
<Melhython> bueno, pues.. La cosa es que yo creo que nosotros somos demasiados freak incluso para sheldon
<Melhython> no podéis esperar que haya cientos y cientos de personas interesadas en esto
<Melhython> miles y millones
<Planseldon> si las hubiera yo dejaría el mundillo
<Planseldon> que espanto
<Melhython> jeje
<Urbatain> pero al menos que dentro del mundillo se juegue y se comente
<Urbatain> ronda de acusaciones!
<Al-khwarizmi> miles y millones puede que no. Pero un par de cientos bien podría haberlas, si la gente supiese de qué va esto.
<Urbatain> quien ha jugado venerarius verborum?
<Urbatain> de aquí?
<Melhython> hombre... Yo
<Urbatain> enga levantad la mano
<Al-khwarizmi> y si nos esforzáramos en hacer aventuras buenas para novatos, y potenciar cosas como puertaventura.
<Planseldon> yo, y me la he acabado:d
06 * Urbatain levanta la mano
<Al-khwarizmi> yo no.
<Urbatain> 3 de unos cuantos
<Jarel> una cosa, al menos yo, prefiero no ser jugado a ser jugado con "condicionantes externos". Léase "para votar" "por si me pregunta si he jugado"...
<Melhython> yo la he jugado, no es que haya llegado muy lejos... :) Eso sí
<Urbatain> y encima uno de ellos es tester :)
<Urbatain> siguiente ronda de acusaciones!
<Urbatain> quien va a jugar al anillo 3!
<Al-khwarizmi> a mí sólo me gusta jugar aventuras de determinados tipos. No hay nada que acusar.
<Al-khwarizmi> yo. Yo voy a jugar al anillo 3. Eso seguro.
<Urbatain> es coña Al-khwarizmi
<Planseldon> urba, tu eres el más jugón de todo el caad, nadie ha hecho tantos comentarios y entrevistas en los í°ltimos 10 aí±os,
<Planseldon> yo
<Urbatain> ahora podemos pasar a felicitarme
<Melhython> je... Espero que no tantos, como tres, así me lanzarán menos piedras
<Urbatain> admito palmadas en la espalda
<Al-khwarizmi> (y por cierto, que conste que venenarium tengo ganas de probarla, pero bueno, digamos que tengo ganas de probarla pero no es de las que digo "tengo que jugarla ya", como sí lo es el anillo 3 por ejemplo)
<Jarel> yo voy a jugar al anillo 3
<Urbatain> vale
<Urbatain> es futuro
<Melhython> uy que de piedras...
<Urbatain> puede que luego por una causa u otra
<Urbatain> no juguéis
<Jarel> o que la dejemos a medias
<Urbatain> o tardéis más
<Urbatain> ahora si que viene la acusación
<Planseldon> una pregunta: â¿quién ha jugado "el museo poético"?
<Melhython> jeje
<Planseldon> a parte de urba
<Urbatain> porque cojones no habeis jugado a mi traduccion de rota!!!
<Melhython> jeje
<Jarel> urbatain, eso es lo malo: las acusaciones, las pesquisas ... ¿Has jugado? ¿No? ¿Por qué?...
<Urbatain> ahí os he pillado mlandrines!
<Melhython> porque es una burla de juego de rol :p
<Urbatain> coño
<Urbatain> quiero saberlo!
<Urbatain> lo merezco
<Urbatain> no estamos aqui para ello
<Urbatain> para que comentéis
<Al-khwarizmi> urbatain, la tengo en mi lista de to-do.
<Urbatain> lo bueno y lo malo
<Al-khwarizmi> de tercera o cuarta.
<Al-khwarizmi> y bueno, esto es muy interesante, pero os tengo que dejar, me voy a la cama.
<Urbatain> melhython, lo intentó, y no le gusta nada
<Al-khwarizmi> me leeré el resto del log.
<Urbatain> chao Al-khwarizmi
<Urbatain> fijaos, presi ni responde a ninguna, hace tiempo que no juega
<Urbatain> porque no juegas aventuras presi ?
<Jarel> urba, yo la tengo en mi lista de "si un día me quedo encerrado en un ascensor con un portátil en el que sólo está rota y un winglulxe"
<Urbatain> vale :p
<Jarel> xd
<Urbatain> total, toda esta gilipollez es porque es muy tarde
<Urbatain> aparte de eso
<Presi> urbatain : falso, estoy jugando al espiritu de la sidra ;)
<Planseldon> pero urba, fíjate, el museo poético, no la ha jugado nadie del caad, probablemente, a parte de ti, â¿y qué? Lo importante es que tenga su ficha en wikicaad
<Jarel> yo me voy a ir yendo de un momento a otro

Log del 24 de abril de 2009

<Urbatain> porque necesitamos más autopromoción
<Urbatain> me alegro presi :)
<Presi> en cualquier caso, me parece absurdo hacer "acusaciones"
02 * Al-khwarizmi (komoku@lolwut) quit (signed off)
<Urbatain> efectivamente planseldon
<Urbatain> estoy de acuerdo
<Presi> cada uno juega lo que le da la gana
<Urbatain> porque la ficha puede consguir jugadores para esa aventura
<Jarel> eso es
<Presi> una, muchas o ninguna aventura sin tener que dar explicaciones
<Urbatain> es coña lo de las acusaciones eh?
03 * [Drizzt] (thesaint@ammac4.Dkgwmq.Virtual) has joined #caad
<Urbatain> en realidad las explicaciones
<Urbatain> no tienes porque darlas
<Planseldon> sin wikicaad estoy de acuerdo que todo esto sería bastante desesperanzador, pero con wikicaad creo que hay motivos para la esperanza (míºsica de violines)
<Urbatain> pero si son interesantes
<Eliuk> "¿quién ha jugado "el museo poético"?" -> Yo.
<Planseldon> joder, ya son dos!
<Urbatain> para hacer estadísticas
<Eliuk> ... Pero lo saqué a los 2 minutos.
<Jarel> y le puedes preguntar a alguien con quien tengas la suficiente confianza para decirte "vete a la mierda", pero a alguien con quien no tengas esa confianza, le estás poniendo en un compromiso
<Urbatain> por ejemplo
<Melhython> yo lo abrí
<Eliuk> :p así que no puede decirse que lo jugué.
<Melhython> pero no sabia por donde empezar
<Urbatain> que tipo de juegos les gustaría a presi, para jugar más a menudo?
<Urbatain> no tienes que responder
<Melhython> y cuando vi las poesías... ¿No son un poco malas?
<Planseldon> tres, veis que no está tan mal
<Urbatain> es sólo plasmar que sí es interesante saber los motivos
<Eliuk> no es una aventura... Es una selección de poesías, es todo.
<Urbatain> de porque la gente no juega
<Eliuk> es una excusa para poner los textos de la poesía.
<Eliuk> :p
<Urbatain> yo no entiendo de poesía
<Eliuk> no me gustó.
<Urbatain> hay una palabra
<Urbatain> que viene al caso
<Urbatain> la tengo en la punta de la lengua
<Presi> planseldon : te divierte mucho lo de la wikicaad, eh? Xdd
<Urbatain> pero no sale
<Urbatain> es algo así
<Planseldon> me gusta wikicaad
<Urbatain> como lo que tiene josep coletas
<Urbatain> ambición por tus propios juegos
<Urbatain> pero no es ambición
<Urbatain> alguioen me ayuda?
<Urbatain> autobombo
<Urbatain> ...
<Eliuk> a qué te refieres urba?
<Urbatain> ambición
<Urbatain> pues eso
<Eliuk> eso es...
<Urbatain> a que tienes en muchas estima tu propio juego
<Planseldon> ya ya te entiendo
<Urbatain> que palabra es?
<Presi> planseldon : tengo que confesar que a mi me ha pasado un poco lo mismo con la recuperación de las listas ;)
<Jarel> être fier de son jeux
<Eliuk> ... Egolatra.
<Urbatain> maldita dislexia!
<Jarel> plaseldon traduce
<Eliuk> egocentrismo.
<Urbatain> si pero no es exactamente
<Urbatain> es ambición
<Urbatain> por un proyecto
<Urbatain> quizás sea ambición
<Urbatain> no me sale
<Urbatain> pues eso
<Jarel> pero tampoco es bueno ligarse a una obra
<Melhython> orgullo?
<Eliuk> narcisismo?
<Jarel> y encajar las críticas contra la obra como golpes contra uno mismo
<Eliuk> por los juegos?
<Urbatain> que deberíamos tener más ambición para nuestros juegos
<Eliuk> ahhhh.
<Urbatain> por ejemplo
<Jarel> más jeta?
<Eliuk> pues sí, es ambición.
<Eliuk> :)
<Urbatain> el de blue lacuna
<Urbatain> pone abietamente en su web
<Urbatain> que es la "ficción interactiva más grande jamás contada"
<Jarel> en el caad ha habido dos personajes que no se ahn cortado un pelo en el autobombo
<Urbatain> aparte de que es realidad
<Urbatain> suena a petulante
<Urbatain> pero que coño
<Jarel> la estrella fue f. Kapilla
<Urbatain> yo lo valgo!
<Jarel> y el relevo es jhames
<Planseldon> puf
<Urbatain> exacto
<Melhython> si, suena petulante porque es... Petulante
<Urbatain> pero a mi me parece de puta madre!
<Melhython> eso es casi anti-español!
<Eliuk> joder, pero Aaron lleva la ambición a unos límites... Recuerda que ya puse que está "vendiendo" el código fuente de su aventura.
<Eliuk> :d jajajajaja.
<Urbatain> quien mejor que frank kapilla para promocionarse el mismo leches
<Melhython> :p
<Eliuk> en un libro de papel real.
<Eliuk> :p
<Eliuk> bien gordo te diré.
<Urbatain> ah, eso es otra cosa eliuk
<Planseldon> pero hay formas más inteligentes de ser ambicioso y de darse autobombo ;d
<Melhython> cuantas páginas?
<Urbatain> no suena tan mal
<Melhython> yo le calculé unas 600
<Planseldon> en primer lugar hay que ser sutiles
<Urbatain> bueno fran lo hacía de medio coña y en confianza en el mundilla
<Eliuk> no sé.. Pero es gordo como "la conspiración" de dan brown,
<Eliuk> :p
<Jarel> sí, pero le echaba su jeta
<Urbatain> jhames es más capullín , montando flames falsas :)
<Urbatain> al final ha conseguido público
<Jarel> jhames es de otro estilo
<Urbatain> pues a eso voy
<Urbatain> concluyo
<Urbatain> que hay que tener más amor propio
<Urbatain> más jeta
<Urbatain> hay que ser más creido
<Urbatain> y tener más ambición
<Urbatain> y vender tus aventuras como lo que son
<Urbatain> oro puro!
<Jarel> pero las flames no fueron falsas, sólo la coña que siguió después
<Urbatain> coño que te has tirado más de 6 meses ahí sentado!
<Planseldon> 6 meses para nearco 3, venga ya!
<Eliuk> el jhames será petulante... Pero hay que ver cómo le resulta el rollo. Yo creo que es "demasiado inteligente" y se está metiendo a todo el caad en el bosillo?
<Urbatain> bueno, la bronca con su "tester" que es su colega
<Eliuk> jajajaja!
<Jarel> jajajajaja
<Jarel> 6 meses cagando
<Eliuk> no se han fijado que por ser cómo es...
<Urbatain> sonaba a chamusquina
<Melhython> bah
<Urbatain> por cierto
<Melhython> jhames no es tan inteligente
<Eliuk> ... Varios ya incluso se han atrevido a montar el quest y probar sus aventuras...
<Urbatain> melhython, dice que no sabe de promoción
<Urbatain> pero opina todo lo contrario que yo
<Eliuk> ... Aunque sea para tirarles pura mierda?
<Melhython> al final las cosas son o no son
<Eliuk> :p
<Urbatain> melhython, te enrollas y nos lo cuentas?

Log del 24 de abril de 2009

<Melhython> si la aventura gusta la jugarán todos
<Melhython> la pondrán en sus facebook
<Melhython> y acabarán jugando externos
<Eliuk> pero lo ha logrado. Y encima saca hasta tiras comicas y flames para promocionar sus juegos de nearco.
<Planseldon> por ejemplo, yo creo que van halen no hizo tanta promoción, simplemente sus aventuras gustaron
<Eliuk> tanto que jarel le hizo hasta un video. :P
<Melhython> si la aventura es un pestiño cruel, como cierto pantano, entonces la jugarán los adictos a la simulación
<Jarel> pero eliuk, le hice el vídeo porque le cogí confianza rápidamente, no por nearco 3
<Urbatain> a lo que voy melhython , es que tu en privado me decías que eras contrario a todo esto de promoción, o de autobombo
<Planseldon> jhames ha conseguido que algunos prueben sus aventuras por curiosidad, pero poco más
<Melhython> sep
<Jarel> si neraco 3 lo hubiera hecho un tipo seriote y antipático, ni video ni tiras
<Melhython> exacto
<Eliuk> pero igual las ha mirado.
<Eliuk> :d
<Melhython> nearco 1 era, para mi insufrible
<Eliuk> a él le importa una raja lo que crean de él.
<Urbatain> no tanto
<Eliuk> a él solo le importa que prueben sus aventuras...
<Melhython> me persiguió para que jugase nearco 2
<Urbatain> sino no hubiera vuelto a la carga
<Melhython> y no pasé del primer problema
<Eliuk> ... Y creo que lo está logrando muy bien.
<Eliuk> :p
<Melhython> al menos esta nearco 3 es algo mejor
<Jarel> ah, espera, que me estoy acordando
<Urbatain> nah, tiene que trabajar más en sus juegos
<Urbatain> un beso jhames!
<Urbatain> :)
<Planseldon> mirad grendel
<Urbatain> te queremos!
<Jarel> era jhames, por el irc, abriendo privados a ver si habíamos jugado a sus nearco
<Planseldon> el tío se curra su blog
<Planseldon> sus mini aventuras
<Urbatain> claro coño
<Urbatain> autobombo!
<Eliuk> pero le funciona!
<Melhython> al final eso queda en nada
<Urbatain> si te limitas subir el juego a caad
<Urbatain> nadie va a jugar
<Planseldon> y ahí está, ni un comentario :d
<Jarel> jajaja, estoy mirando los logs
<Urbatain> yo lo dudo melhython
<Eliuk> porque quest es una mierda e igual a logrado que intente ejecutarlo que aunque sea con wine...
<Eliuk> ... Por probar sus juegos.
<Eliuk> jajajaja!
<Eliuk> :d
<Planseldon> â¿quién ha comentado las aventuras del bueno de grendel?
<Urbatain> grendel hace que su serie parezca interesante
<Planseldon> nadie
<Urbatain> gracias a su blog
<Urbatain> se han comentado todas menos la penúltima
<Urbatain> porque era muy injugable
<Urbatain> hecho que yo le he hecho notar
<Eliuk> la serie minúscula de grendel es muy buena.
<Urbatain> no se si en su blog o en privado
<Planseldon> solo tiene una entrevista (de urbatain) sobre la aventura rural
<Urbatain> por cierto antes, alguien me ha alabado diciendo que yo juego a todas y que luego las comento, lo siento pero es falso
<Urbatain> ahí quiero ir planseldon
<Urbatain> hay que fomentar los comentarios
<Jarel> ¿quién le hace las fotos al fotógrafo?
<Urbatain> las entrevistas
<Urbatain> todo
<Planseldon> ah, miento, también un comentario de lágrimas de aznadrilo
02 * Netskaven (noident@anqpcu.Acsbrr.Virtual) quit (read error: eof from client)
<Eliuk> esa no me gustó.
<Eliuk> quizá porque no soy español.
<Eliuk> :p no entendí los códigos.
<Melhython> jeje
<Akbarr> caray, aquí también hablando de jhames? Xddd
<Urbatain> yo antes comentaba muchas guiris, pero aä§ora sólo quiero comentar juegos en espaí±ol
<Urbatain> hay que propocionar...
<Akbarr> madre mía
<Urbatain> luego la gente dice: "antes se hacían entrevistas en los concursos"
<Melhython> es que a falta de akbarr 3: olor a quemado...
<Planseldon> total, que el hombre se lo curra muchísimo y nadie le hace caso. Y sin embargo no le he visto nunca quejarse :d
<Urbatain> leche! Colaborad más!
<Urbatain> juas planseldon , al principio se quejaba que daba gusto
<Eliuk> planseldo: eso es verdad.
<Urbatain> acordaos qeu se fué mosca por nearco 1 y 2
<Urbatain> se sentía un incomprendido
<Planseldon> no, si digo de grendel
<Melhython> jeje
<Urbatain> ah
<Eliuk> pero esa fue una pelea concreta con jensis.
<Urbatain> yo creo que las de grendel si se juegan
<Eliuk> :p
<Planseldon> que se curra muchísimo la promoción y no veo que le haga nadie caso
<Akbarr> esto
<Melhython> yo las juego
<Akbarr> cuáles ha hecho grendel?
<Akbarr> :p
<Melhython> pero estoy atascado con la penultima
<Urbatain> la penúltima necesita revisión
<Akbarr> las de la serie minúscula?
<Planseldon> toma wikicaad :d
<Urbatain> tenemos que pedirle pistas melhython y darle consejos para mejorarla
<Melhython> si, akbarr
<Akbarr> ah entonces hasta yo jugué una! Xd
<Melhython> la primera?
<Eliuk> que mel, que haste una segunda parte para hierbas!!
<Melhython> jeje, pues te quedaria....
<Akbarr> y no me gustó mucho, así que no he jugado más
<Eliuk> :d te lo imploro.
03 * Uto (uto@bxwm3u.Areoym.Virtual) has joined #caad
03 * Chan sets mode: +o uto
<Akbarr> no es culpa tuya maría
<Planseldon> yo creo que he jugado todas las de grendel menos las dos íºltimas, y solo he hecho algunos comentarios en el foro de pitufos y de aznadrilo
<Eliuk> y ojalá que laina salga en bolas!! :D
<Eliuk> *-*
<@Uto> re
<Jarel> a mí de la minúsucula sólo me gustó una. El resto me pareció paranoia in creschendo
<Akbarr> y las de jhames la verdad es que no he jugado ni media
<Planseldon> y seguro que hay más que también han jugado y no comentan
<Akbarr> paso de pegarme con el quest para que funcione
<Akbarr> re uto
<Melhython> jeje, ak, la verdad es que es un dolor
<Eliuk> "el resto me pareció paranoia in creschendo" ---> esa es la idea.
<Urbatain> tenemos que conseguir que en caad se crucen los comentarios más a menudo
<Urbatain> creo que antes jarel___ ha dado en el clavo, tememos herir a los compañeros
<Urbatain> pero con temor a comentar
<Urbatain> no hay comentarios!
<Jarel> pues le iba proponer a jhames programarle el guión de neraco iv en inform (viendo que nearco 3 se programa en 2 tardes)...
<Urbatain> :)
<Jarel> pero me ahorró el trabajo al pasarse él solito a supergluls
<Akbarr> no sé, urba, no creo que sea por eso
<Urbatain> la ausencia de críticas
<Planseldon> por eso, que os veo a los autores muy preocupones, yo creo que las aventuras se juegan más de lo que se cree, y no sólo por gente de fuera
<Urbatain> te aseguro que si
<Urbatain> es yo y me corto :)
<Akbarr> eso lo que hace es que las críticas sean más benignas
<Urbatain> y eso que tengo fama de no cortarme :)
<Eliuk> bueno pero...

Log del 24 de abril de 2009

<Akbarr> y que no haya aventura mala
<Urbatain> en la era de los fanzines era más fácil
<Planseldon> pero claro, es que abrir un tema para decir: "he probado el anillo 3 y es una mierda"
<Akbarr> o al menos que no haya aventura horrible
<Urbatain> no tenías al autor a la cara
<Eliuk> ... Las aventuras las autores los hacen para "mostrarlas" o para ser "felices ellos"?
<Planseldon> pues es jodido
<Urbatain> podías destrozar una aventura sin temor ha nada
<@Uto> a mi el quest me funcionó a la primera
<Urbatain> pero hoy día
<Planseldon> (es broma mel :d
<Urbatain> bueno, el autor inteligente responderá
<Melhython> que suerte, uto...
<Urbatain> porqué es una mierda?
<Melhython> (o que gran desgracia)
<Akbarr> planseldon, puedes decir "he probado el anillo 3 y la verdad es que no me ha gustado nada, por x, y y z"
<@Uto> otra cosa es que neaeci me gustara
<Akbarr> qué es peor, decir eso o no decir nada?
<Urbatain> eso lo he visto en la gente que tiene productos
<@Uto> nearco
<Urbatain> jeugos indies
<Urbatain> en los blogs
<Urbatain> de vez en cuando llega alguien
<Urbatain> esto es una mierda"!!!
<Urbatain> y ellos responden
<Urbatain> concreta
<Jarel> y automáticamente es un troll
<Urbatain> que con eso no me ayudas
<Urbatain> :)
<Jarel> le echan
<Melhython> la verdad es que el tema en el foro ese que decís, ya está abierto y os animo a incluir más entradas
<Melhython> :)
<Urbatain> es un blog
<Urbatain> si no tiene el control de comentarios
<Planseldon> lo cierto es que del anillo 3 solo he visto el tocho del principio y la pantalla de presentación con la míºsica y los sonidos, que están muy bien
<Urbatain> el comentario negativo sale sin más
<Urbatain> lo otro es censura
<Melhython> al menos así me animará ver más comentarios negativos, que siempre es bueno para aprender
<Eliuk> yo no escribo para que otros lo lean. Escribo mis cuentos por placer personal, aunque trato de complacer a mis potenciales lectores no tratándolos como estúpidos y dándole algunas cosas que me imagino que podrían pedir. Pero no escribo para "exhibir". No es la motivación.
<Urbatain> el tocho del principio!!!! Juas!
<Eliuk> y en el caad...
<Urbatain> pero sino llega a una página
<Eliuk> ... Los autores escriben para "exhibir" o por "placer"?
<Akbarr> una cosa son los comentarios negativos y otra muy distinta los "destructivos"
<Urbatain> ale, otro con la sangre licuada!
<Akbarr> hay una sutil diferencia
<Planseldon> ya, es por seguir la broma de uto :d
<Jarel> sobre todo quizá en la intencionalidad
<Planseldon> (que en uto no es broma)
<Urbatain> pero aún así, recibir cero comentarios es muy triste
<Jarel> expresarse o destruir
<Akbarr> pa mi que uto no se había dado cuenta de que era una broma ;)
<Urbatain> ah ! :)
<@Uto> es que menuda wall of text
<Urbatain> desde luego, es una parrafada comparado con la intro del anillo 1y 2
<Urbatain> realmente los juegos paws tenían esa belleza
<Eliuk> urba: sí, porque entonces nadie parece haber comprendido las motivaciones para hacer esa aventura.
<Urbatain> expresar con pocas palabras
<Akbarr> si lo comparas con el final de astral, no llega casi ni al tamaño de una letra ;)
<Melhython> bueno, eso ya no lo podréis cambiar en mí, soy viejo y amante de las parrafadas
<@Uto> ahí ya has perdido cualquier jugador de fuera del caad mel
<Melhython> discrepo abiertamente
<Akbarr> mel, a mi no me pareció larga (incluso al revés)
<Urbatain> yo no lo creo
<Urbatain> discrepo
<Planseldon> bueno, ahora sí que os dejo, chau
<Urbatain> es la segunda vez que oimos en esta mesa
<Jarel> a mi tampoco me pareció larga
<Melhython> los textos de hierbas me han ganado bastante más jugadores fuera que dentro
<Melhython> :d
<Akbarr> chau planseldon
<Urbatain> que muchas letras echan para atrás a un novato
<Jarel> y con la música se hace entretenido
<Urbatain> yo no estoy de acuerdo
03 * Planseldon (planseldon@bmrjgx.Aipmhe. Virtual) has left #caad
<Melhython> gente interesada en los textos y no en lo demás
<Urbatain> porque en esta era del blog
<Urbatain> el internauta medio
<Urbatain> está acostumbrado a leer
<Urbatain> y a leer con calidad
<Urbatain> se ha acabado la época del internet de los colores chillones
<Eliuk> los textos del mel son soberbios.
<Urbatain> las animaciones excesivas
<Urbatain> y pocos textos
<Eliuk> por qué le achachan el largo?
<Eliuk> :p
<Urbatain> ha sido una paradoja no?
<Eliuk> achacan
<Melhython> per la verdad, creo que este juego en particular no merece tanta atención
<Akbarr> por qué no, mel?
<Melhython> y ni siquiera ahora los textos son tan buenos
<Akbarr> es una mierda? Xdd
<Jarel> atención! La modestia de melhython hace su aparición...
<@Uto> los textos de mel son demasiado largos y demasiado serios para un juego
<Eliuk> bueno, decir que a3 es verdad... Los textos no son tan "literarios".
<@Uto> y nadie de fuera del caad busca otra cosa que juegos
<Urbatain> atención, está hablando modestamente, el autor que no cree en el autobombo, pero se ha puesto presto a añadir una portada a todo color, música y sonidos a su juego!!! Lo increible!
<Akbarr> uto, yo no estoy nada de acuerdo
<Eliuk> es como si hubieras tratado de "condensar", mel.
<Melhython> hombre, uto, habitualmente eso es porque no busco hacer un juego, pero da igual... En este caso la cosa está en un lugar pantanoso e impreciso
<Jarel> típico de mel, le das 3 premios y reacciona: "no entiendo cómo me he llevado 3 premios, relamente mi juego no era nada del otro mundo"
<Eliuk> cómo que era mucha historia.
<Eliuk> :p esa impresión me ha dado hasta el momento.
<Akbarr> mel no necesita que un troll le diga que su juego es una mierda, ya lo dice él
<Melhython> eso espero
<Melhython> :d
<Eliuk> mierda. :D jajajaja.
<Urbatain> yo creo que si
<Urbatain> ha estado en una debacle
<Urbatain> el melitón escritor
<Urbatain> deseoso de meter parrafadas en cada acción
<Urbatain> al diseño original
<Akbarr> en una debacle???
<Urbatain> que le decía
<Urbatain> menos palabras
<Jarel> me voy a dormir
<Urbatain> menos palabras!
<Melhython> la verdad es que yo no veo que la cosa esté tan mal, ni que sea tan fundamental buscar la promoción fuera
<Urbatain> tu no ves que haya problema
<Melhython> pero a parte no creo que realmente haya una regla fija para promocionar
<Urbatain> pero hace poco baltasar y yo entramos en depresión por ausencia de jugadores y comentarios, no?
<Urbatain> no fué baltasar?
<Urbatain> se quejó de eso
<Urbatain> creo
<Melhython> los publicos seran muy diferentes para cosas como lacuna y cosas como... No sé, sidra
<@Uto> aventuras sin gráficos = gheto

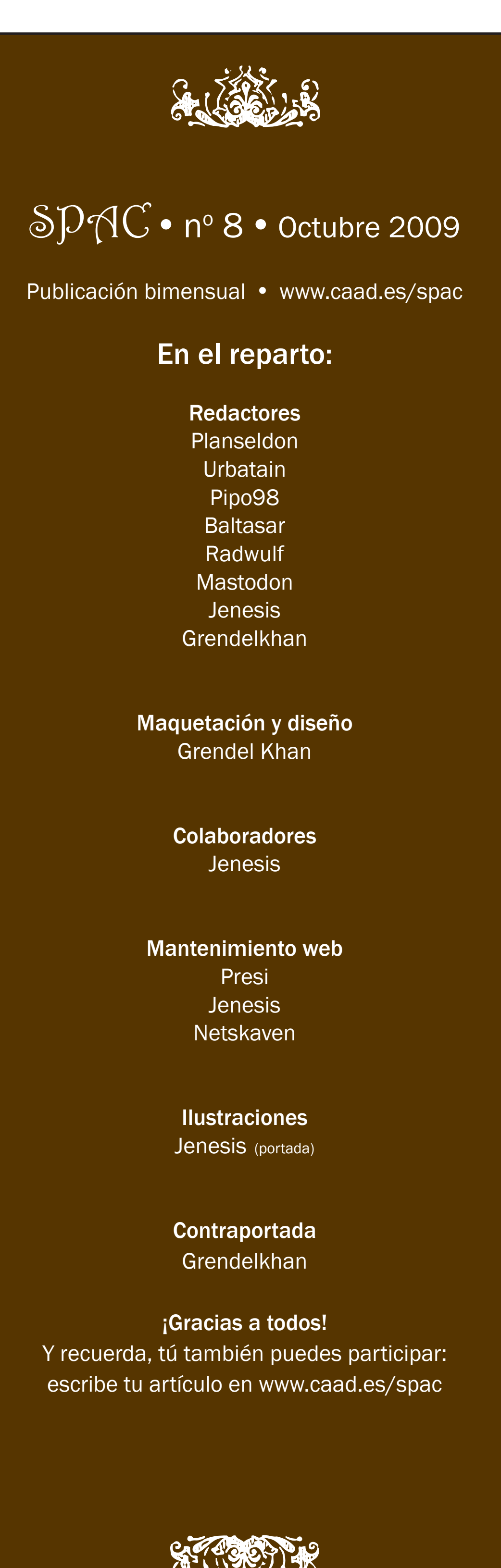
Log del 24 de abril de 2009

<Melhython> jeje
<Urbatain> eso puede ser cierto
<Urbatain> sidra se vende sola
<Melhython> desde mi punto de vista uto, cualquier aventura = gheto
<Melhython> uno pequeeeeeño
<Urbatain> porque parece bonita
<Urbatain> y la monstruosa las vistió de bonitas documentaciones
<Urbatain> bonitos pdfs
<Urbatain> eso hace mucho
<@Uto> mel, si, quiza
<Eliuk> sí.
<Urbatain> sin quererlo promoviste la promoción mel
<Presi> aun estáis guardando el log??... No creo que todo esto sea tan importante para subirlo luego xdd
<Eliuk> la monstruosa aportó un "marketing" bueno.
<Eliuk> a las aventuras.
<Melhython> sin quererlo?
<Melhython> :d
<Urbatain> sinceramente no se si alguien está grabando
<Melhython> en ese momento hablábais de la necesidad de documentación chula y demás
<Melhython> solo me hice eco
<Urbatain> xpktro se fué en la caida
<Akbarr> cómo va el concurso del mantelillo de anillo 3?
<Melhython> jejeje
<Melhython> hasta el momento akbarr ha habido un centenar de muertos
<Eliuk> yo puedo guardar una copia del logg..
<Melhython> así que tienes tiempo de sobra para ganar
<Urbatain> alguien ha grabado
<Akbarr> vaya, no caben todos en el mantelillo
<Urbatain> eliuk, puedes comprobar que está entero?
<Eliuk> ah, creo que no.
<Urbatain> no vaya que sea el buffer de scroll
<Eliuk> no sale completo en el buffer...
<Melhython> de hecho antes de publicar calculé que tenías al menos un 35% de ganar tú
<Melhython> así a ojo
<Melhython> :p
<Urbatain> alguien tiene un buffer de scroll brutal?
<Eliuk> ... Pero el buffer de scroll se reemplaza luego de un limite.
<Eliuk> voy a ver.
<Akbarr> mel, eso quiere decir que el otro jugador va a tener más probabilidades que yo?
<Urbatain> voy a añadir algo más al autobombo
<Urbatain> ser pesado
<Melhython> no, creo akbarr
<Eliuk> tengo desde esto...
<Eliuk> "<urbatain> porque cojones no habeis jugado a mi traduccion de rota!!!"
<Eliuk> :p
<Urbatain> :)
<Melhython> más bien es que creo que es jodidamente jodida
<Urbatain> ahí ya deliraba
<Urbatain> guardalo
<Urbatain> algo es algo
<@Uto> tiene gráficos?
<Eliuk> yo la jugué. Incluso la mejoré.
<Eliuk> :p
<Melhython> nos vemos
<Urbatain> chao
<Akbarr> pues prepararos para la que ha hecho mastodon para la retro
<Melhython> creo que tengo un log gigante del caad
<Eliuk> tenía un error con los combates al mostrar el mensaje.
<Akbarr> esa también es jodida con ganas
<Melhython> a quién se lo mando?
<Urbatain> esto va para pipo98 ,¿alguien ha terminado vardock bates?
<Urbatain> pipo98, debió ser pesado
<Melhython> sabes que conozco a mastodon desde casi la infancia?
<Melhython> :d
<Urbatain> corregir fallos
<Melhython> no veas
<Urbatain> programar nueva versión
<Urbatain> etc
<Melhython> es casi de la calle de al lado de san fernando
<Urbatain> chao!



Créditos

Los que hacen posible la Aventura



SPAC • nº 8 • Octubre 2009

Publicación bimensual • www.caad.es/spac

En el reparto:

Redactores
Planseldon
Urbatain
Pipo98
Baltasar
Radwulf
Mastodon
Jenesis
Grendelkhan

Maquetación y diseño
Grendel Khan

Colaboradores
Jenesis

Mantenimiento web
Presi
Jenesis
Netskaven

Ilustraciones
Jenesis (portada)

Contraportada
Grendelkhan

¡Gracias a todos!
Y recuerda, tú también puedes participar:
escribe tu artículo en www.caad.es/spac



http://wiki.caad.es/OrcosComp